

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ  
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



## **El símbolo en la animación: el árbol en las películas de Hayao Miyazaki**

**Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación Audiovisual que presenta la Bachillera:**

**MARIA-JOSE CARMEN CAMPOS RUNCIE**

**NOMBRE DEL ASESOR:**

**GABRIELA NÚÑEZ MURILLO**

**LUGAR Y FECHA**

**Lima, Abril 2017**

## **Resumen**

Esta investigación busca encontrar el significado del símbolo del árbol en la filmografía de Hayao Miyazaki, renombrado director de animación japonés. Se plantea como hipótesis que el árbol simboliza la vida misma, fuerza y fuente de poder y familia a la vez para Miyazaki. Para esta tesis se ha decidido utilizar metodología cualitativa mixta: en primer lugar interpretar, bajo la luz de conceptos como el sintoísmo y mitología, el significado del árbol en tres películas de Miyazaki, y luego utilizar instrumentos cuantitativos para analizar el lenguaje audiovisual de sus películas. Se ha podido concluir que para Miyazaki el árbol es la razón de la existencia humana y que simboliza la esencia de la vida en todo sentido.

## **Palabras clave**

Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, árbol, cine, anime, sinto, lenguaje audiovisual, animación

Pues bien, en invierno los árboles se secan y desprenden sus hojas, pero en primavera mandan nuevos brotes y retoños. Y las personas son iguales, porque tienen bebés, los bebés crecen y luego tienen sus propios hijos. Por supuesto, los bebés se parecen a sus padres, así que incluso cuando la gente muere, en cierto sentido reaparecen.

Tanto los seres humanos como los árboles, por lo tanto, me parecen lo mismo.

Hayao Miyazaki

## Agradecimientos

A Gabriela por ayudarme tanto en todo el camino, a Tate por insistirme en hacer la tesis, a mi padre por tener la valentía de leerla, a Carlos, mi madre y Elsa por hacer que la termine, a Matsu por motivarme desde Japón, a Hayao Miyazaki por ser terco y salirse del retiro nuevamente y a los árboles de mi casa por el aire tan rico y fresco que nos permite vivir.



Junto a un árbol de alcanfor del santuario sinto Dazaifu Tenmangu en Fukuoka, Japón.

Está dedicado al *kami* Tenjin; el dios del estudio, de la literatura y la caligrafía.

# Índice

<b>Introducción .....</b>	<b>i</b>
<b>Planteamiento del tema .....</b>	<b>iii</b>
<b>Problema y objetivo general .....</b>	<b>iii</b>
<b>Justificación .....</b>	<b>iv</b>
<b>Objetivos .....</b>	<b>vi</b>
<b>Hipótesis .....</b>	<b>vi</b>
<b>Metodología .....</b>	<b>viii</b>
<b>Matriz Metodológica General .....</b>	<b>viii</b>
<b>Matriz Metodológica Específica.....</b>	<b>ix</b>
<b>Nomenclatura e idiomas.....</b>	<b>xi</b>
<b>Capítulo 1: El mundo de Hayao Miyazaki .....</b>	<b>7</b>
<b>1.1 El <i>manga</i> y el <i>anime</i>: formatos de la cultura visual japonesa .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2 Hayao Miyazaki: director, animador y creador de universos fantásticos .....</b>	<b>19</b>
1.2.1 La trayectoria de Miyazaki .....	19
1.2.2 Temas y estilo de animación de Miyazaki.....	31
1.2.3 Estudios y fuentes sobre el cine de Hayao Miyazaki.....	45
<b>Capítulo 2: El árbol como símbolo: significados en diferentes referentes culturales de Miyazaki .....</b>	<b>51</b>
<b>2.1 El árbol en el sintoísmo y la mitología japonesa .....</b>	<b>51</b>
2.1.1 El sintoísmo y la naturaleza.....	51
2.1.2 El árbol japonés y sus seres mitológicos.....	57
2.1.3 Análisis del árbol y el sintoísmo en las películas de Miyazaki .....	66
<b>2.2 El árbol en otros referentes culturales de Miyazaki .....</b>	<b>79</b>
2.2.1 El árbol en la mitología occidental.....	80
2.2.2 Análisis del árbol según la mitología occidental en las películas de Miyazaki ....	86
<b>Capítulo 3: Representación audiovisual del árbol: el lenguaje en el cine animado .....</b>	<b>93</b>
<b>3.1 Por qué hablar de lenguaje en cine animado .....</b>	<b>93</b>
<b>3.2 Características del lenguaje audiovisual en la animación .....</b>	<b>97</b>

3.2.1 Edición .....	97
3.2.2 Planos .....	98
3.2.3 Animación.....	101
3.2.4 Arte .....	103
3.2.5 Personajes .....	103
3.2.6 Banda sonora.....	104
<b>3.3 Análisis de contenido del lenguaje audiovisual en las películas de Miyazaki.....</b>	<b>104</b>
3.3.1 Edición .....	105
3.3.2 Planos .....	127
3.3.3 Animación.....	133
3.3.4 Arte.....	138
3.3.5 Personajes .....	149
3.3.6 Banda Sonora .....	155
<b>Conclusiones.....</b>	<b>161</b>
<b>Fuentes.....</b>	<b>168</b>
Bibliografía .....	168
Páginas web .....	172
Videgrabaciones y audiograbaciones .....	181
Imágenes.....	182

## Introducción

Esta investigación busca estudiar el simbolismo de la naturaleza en la cinematografía animada del importante y aclamado director japonés Hayao Miyazaki. La pregunta de la que se parte es ¿Cuál es el significado del símbolo del árbol en las películas de Hayao Miyazaki? Se quiere responder a esta pregunta desde un enfoque comunicacional que explore la filosofía y religión del sintoísmo, el cine anime, la mitología oriental y occidental y el lenguaje audiovisual.

La presente tesis plantea desarrollarse con un preliminar planteamiento del tema para tener una visión general que ayude a contextualizar al lector y justifique el trabajo de la tesis, los objetivos, hipótesis y metodología a seguir de la investigación. La tesis se separa luego en tres capítulos: Capítulo 1: El Mundo de Hayao Miyazaki, donde se habla del contexto sociocultural y de Miyazaki mismo, Capítulo 2: Representación audiovisual del árbol: el lenguaje del cine animado, que cuenta el uso del lenguaje audiovisual que usa el director japonés y Capítulo 3: Representación literaria del árbol: significados en diferentes referentes culturales de Miyazaki, que narra la relación que guarda el árbol de Miyazaki con sus influencias principales: el sintoísmo y la mitología.

Entre los principales hallazgos que se han podido encontrar está el significado del árbol para Miyazaki, que es la razón por la cual existe el hombre ya que el árbol simboliza vida, fuente de poder y familia. Además he podido encontrar que Miyazaki quiere hacer llegar temas más profundos, culturales y filosóficos como el sintoísmo y la mitología a más personas, incluidos niños, por lo cual transforma la información y la hace más amigable y visualmente espectacular, contando los relatos de distintas formas dentro de un universo de fantasía y utilizando símbolos sencillos, que uno puede pensar que no son importantes pero, para Miyazaki, son representantes de lo trascendental y lo esencial.

Esta investigación es importante para el estudio futuro de símbolos en el anime y la cinematografía animada al igual que para otros estudios de Miyazaki. Es novedosa y original ya que estudia un símbolo tan importante como el árbol dentro de un campo en



el cual nunca se ha estudiado: el terreno del cine y de la animación. El hecho que combine filosofía con cultura y el nuevo lenguaje mediático también hace a la tesis novedosa y multidisciplinaria. El estudio de una figura tan importante como lo es Hayao Miyazaki en la actualidad la hace muy vigente para que sea consultada y valorada dentro del campo académico del estudio del cine, animación y cultura oriental.





## Planteamiento del tema

### Problema y objetivo general

El tema de investigación de la presente tesis es la simbología de la naturaleza en el cine de animación. El objeto de estudio es el símbolo del árbol en tres películas de Hayao Miyazaki; *Laputa: Un castillo en el cielo*, *Mi vecino Totoro* y *Princesa Mononoke*. He decidido enfocarme en estas tres películas ya que cada una representa una etapa distinta en la trayectoria del director japonés, permitiendo así ver las distintas ideas que Miyazaki ha tenido a lo largo de los años con respecto al árbol. En estas películas en particular se pueden identificar tres árboles, a diferencia de los otros largometrajes de Miyazaki, lo que permite que el análisis sea más rico y minucioso. Se suele hablar mucho de la naturaleza en las películas de Miyazaki pero no se suele hablar de un árbol en específico, de uno que resalte sobre el resto. Esta investigación pertenece al campo de la comunicación audiovisual, a la mitología, a la filosofía oriental, a la antropología visual, a la literatura y a la estética.

Nos encontramos actualmente en una época donde el espectador está habituado a leer imágenes, cada vez más inmediatas. Se podría decir que esto coincide con que la animación haya tomado fuerza en los últimos años a nivel mundial, principalmente en países como Japón, Estados Unidos y Francia. El anime, proveniente de Japón, tiene una gran selección de temas para todo público, donde siempre reafirma su propia identidad y cultura, sin embargo hay un gran repertorio de obras animadas que hacen referencia al pensamiento japonés y su legado mitológico. Entre los realizadores y directores de este tipo de anime se encuentra el cineasta Hayao Miyazaki, importante figura en el mundo de la animación quien comenzó como animador a trabajar en series anime como *Marco: de los Apeninos a los Andes* y *Heidi: la niña de los Alpes*. Más tarde sería conocido en el Japón por su exitosa película *Nausicaa del Valle del Viento*, en 1984. No sería conocido en occidente hasta 1997 con el estreno de *Princesa Mononoke* y en el 2001, cuando su película *El Viaje de Chihiro* ganaría el Oscar de la Academia. Miyazaki suele incluir temáticas ecológicas, feministas, antibélicas y mitológicas y utiliza una gran cantidad de símbolos en sus películas. Ha trabajado como director, guionista y/o productor en más de 20 películas y su obra es actualmente muy

estudiada en distintos campos de estudio como la filosofía, historia y sociología.

Entre las figuras importantes de la mitología mundial se encuentra el árbol, un símbolo de la naturaleza que ha sido immortalizado en distintas obras literarias y artísticas a lo largo de los tiempos. Actualmente, distintos símbolos que reflejan la cultura y pensamiento humano se encuentran no solo en obras de literatura y arte tradicional y clásico sino también en obras cinematográficas, historietas y nuevos medios en general que tienen un soporte físico o son digitales, que pueden ser vistos a través de Internet y dispositivos móviles. La globalización también es responsable de hacer que haya una fusión de aspectos culturales a nivel mundial y que mitos, tradiciones y creencias de distintas partes del mundo se mezclen y nazcan nuevas, reflejando el estado actual de la cultura global. Hayao Miyazaki es un contador de historias de una nueva época de artistas, que utiliza símbolos que tienen distintos significados y reflejan sus creencias, contexto socioeconómico y crítica política hacia la situación actual. Como es en el caso del árbol, los símbolos tienen connotaciones y significados profundos, de gran relevancia social y su estudio permite que se refuerce la interdisciplinariedad entre el campo de la comunicación y otros campos, demostrando cuán complejo sigue siendo la construcción de símbolos y personajes en historias contemporáneas de la nueva era mediática.

### Justificación

Se busca estudiar uno de los símbolos que Miyazaki usa, el símbolo del árbol, para mostrar la complejidad de los símbolos que se encuentran en el cine de animación. Se quiere mostrar que el anime es un medio muy expresivo y que el análisis de éste debe ser fomentado para que el formato de animación sea considerado como parte del cine y no como un subgénero, como algo desconocido y de menor importancia intelectual y artística que el cine de ficción o *live-action*.

Es relevante estudiar a Hayao Miyazaki, quien es considerado por muchos el “Walt Disney japonés” ya que realiza películas taquilleras en Japón para niños y familias y se encuentra actualmente en el foco de atención en el mundo de la animación. En el 2013 Miyazaki se retiró por sexta vez de la industria cinematográfica, después de presentar lo

que vendría a ser en ese entonces su última película: *El viento se levanta*. Por otro lado, Studio Ghibli, estudio donde Miyazaki fue director, anunció en agosto del 2015 que dejaría de hacer películas ya que debía de reestructurar sus gastos y manejo interno, lo cual fue una noticia que sacudió al mundo entero y muchos anunciaron que sería el final de una era (Vijn 2014). Sin embargo, Miyazaki ha sorprendido nuevamente a todos al suspender parcialmente su retiro en julio del 2015 para trabajar en su primera animación en CGI<sup>1</sup>, un corto llamado *Kemushi no boro* (Boro la oruga) (Kamen 2015). Además anunció sus planes de construir un parque de atracciones donde se muestren los imaginativos paisajes que retrató en sus películas llamado *El bosque donde el viento se levanta*, en Okinawa, Japón, y que se piensa inaugurar en el 2018 (Morton 2015). En febrero de 2017 Toshio Suzuki confirmó que Miyazaki ha dejado su retiro de forma definitiva para reincorporarse a la industria de la animación y hacer una nueva película, la cual Suzuki producirá (Amidi 2017). Hasta la fecha, la película tiene 20 minutos de *storyboards*, sin embargo, conociendo el trabajo intenso al que se somete Miya-san habitualmente, no será dentro de mucho tiempo que podremos ver una nueva película de Hayao Miyazaki en pantalla grande.

Yo me dedico a la realización de animación que incluya temas mitológicos y admiro mucho el trabajo de Hayao Miyazaki. Considero muy importante estudiar la mitología, enfocándome en el árbol, al ser éste poco explorado en el cine. Además me preocupa mucho la problemática actual de la animación, en particular en el Perú. La industria de la animación aún está en sus inicios y todavía no se considera académicamente importante para ser estudiada por lo que es muy joven, sin embargo, está creciendo cada vez más y pronto va a tener un repertorio grande de películas que no solo entretengan y eduquen sino que reúnan un pensamiento colectivo, una identidad social igual de fuerte y clara como la que se ha formado en el Japón. Quisiera que mi trabajo contribuya a plantear una forma de análisis de los símbolos en animación y, posteriormente, implementarlo para analizar otras obras, como cinematografía peruana animada, la que está incursionando con buen pie en la temática mitológica en lo que concierne a largometrajes animados, como por ejemplo *Rodencia y el diente de la princesa* [2012], *Mochica*, *Espíritu verde*, *Imilla* y *Nuna la agonía del wamani* (aún en producción).

---

<sup>1</sup> *Computer Generated Image* (imagen creada por computadora, comúnmente referida como 3D).

## Objetivos

A continuación, presento el objetivo general y los tres objetivos específicos de la presente tesis. Cada objetivo corresponde a una pregunta; el objetivo general busca responder la pregunta general y los objetivos específicos a las preguntas específicas.

### **Objetivo general:**

Pregunta: ¿Qué significado tiene el símbolo del árbol en tres películas de Miyazaki?

Objetivo: Definir el símbolo del árbol en tres películas de Hayao Miyazaki.

### **Objetivos específicos:**

1. Pregunta: ¿Cuáles son las influencias principales que recibe el autor en el uso del símbolo del árbol en estas películas?

Objetivo: Identificar las influencias principales que recibe el autor en el uso del símbolo del árbol en sus películas.

2. Pregunta: ¿Cuál es la intención o propósito del autor en darle gran importancia al símbolo del árbol en su filmografía?

Objetivo: Identificar las intenciones y razones de Miyazaki en utilizar el símbolo del árbol en sus películas.

3. Pregunta: ¿Cómo maneja Hayao Miyazaki el lenguaje audiovisual para contar sus historias?

Objetivo: Identificar las particularidades del lenguaje audiovisual de Miyazaki en sus películas.

## Hipótesis

Luego, se encuentran la hipótesis general y las tres hipótesis específicas, cada una correspondiente a cada objetivo y pregunta, de la investigación acerca del árbol de Hayao Miyazaki.

**Hipótesis general:**

El árbol es un símbolo importante que significa vida, fuente y hogar en la filmografía de Hayao Miyazaki.

**Hipótesis específicas:**

1. El director se basa en la filosofía natural sinto y en mitología europea y, entre los aspectos de éstas, los dioses relacionados a la naturaleza y a la veneración ancestral de la misma.
2. Miyazaki busca contar historias de un universo utópico a un público familiar construyendo historias mitológicas modernas y usa al árbol como principal representación sagrada de la naturaleza, que le recuerda su niñez y al Japón rural.
3. Su narrativa se basa en lo visual, tiene una gran variedad de planos que apenas duran segundos y sus movimientos de cámara contribuyen a engrandecer los elementos, haciendo que cada plano sea una obra de arte y apele a la sensibilidad, a lo trascendental y a la vida.

## Metodología

La metodología utilizada en la investigación parte de un análisis interpretativo de las películas de Hayao Miyazaki, utilizando la teoría del sintoísmo, la mitología y el lenguaje audiovisual y de animación. Esta metodología es cualitativa ya que utiliza puramente fuentes bibliográficas y audiovisuales, sin embargo, también se puede decir que por momentos se convierte en cualitativa mixta. Esto se debe a que se hace el uso de análisis de contenido, en el cual se incluyen tablas numéricas para el análisis de lenguaje audiovisual.

### Matriz Metodológica General

Conceptos	Pregunta general	Objetivo general	Hipótesis general	Métodos generales
Hayao Miyazaki Sintoísmo Mitología y literatura Cine anime Lenguaje audiovisual Árbol Simbolismo	¿Qué significado tiene el símbolo del árbol en tres películas de Hayao Miyazaki?	Definir el símbolo del árbol en las películas <i>Mi vecino Totoro</i> , <i>Laputa: el castillo en el cielo</i> y <i>Princesa Mononoke</i> .	El árbol es un símbolo importante que significa vida, fuente y hogar en la filmografía de Miyazaki.	CUALITATIVO MIXTO <u>Análisis de contenido</u> : Identificar y describir las características del lenguaje audiovisual del cine animado. <u>Interpretativo</u> : Analizar el símbolo del árbol de Miyazaki bajo la luz del sintoísmo, la mitología y el arquetipo del árbol europeo.



### Matriz Metodológica Específica

Preguntas específicas	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Métodos específicos
¿Cuáles son las influencias principales que recibe el autor en el uso del símbolo del árbol en estas películas?	Identificar las influencias principales que recibe el autor en el uso del símbolo del árbol en sus películas.	El director se basa en la filosofía natural sinto y en mitología europea y, entre los aspectos de éstas, los dioses relacionados a la naturaleza y a la veneración ancestral de la misma.	CUALITATIVO <u>Interpretativo</u> : Estudio de sus múltiples referencias y compararlas con sus propias obras
¿Cuál es la intención o propósito del autor en darle gran importancia al símbolo del árbol en su filmografía?	Identificar las intenciones y razones de Miyazaki en utilizar el símbolo del árbol en sus películas.	Miyazaki busca contar historias de un universo utópico a un público familiar construyendo historias mitológicas modernas y usa al árbol como principal representación sagrada de la naturaleza, que le recuerda su niñez y al Japón rural.	CUALITATIVO <u>Interpretativo</u> : Estudio de varios autores y documentales, detrás de cámaras, incluyendo una serie de ensayos escritos por el mismo Miyazaki.
¿Cómo maneja Hayao Miyazaki el lenguaje audiovisual para contar sus historias?	Identificar las particularidades del lenguaje audiovisual de Miyazaki para contar sus historias.	Su narrativa se basa en lo visual, tiene una gran variedad de planos que apenas duran segundos y sus movimientos de cámara contribuyen a engrandecer los elementos, haciendo que cada plano sea una obra de arte y apele a la	CUALITATIVO MIXTO <u>Análisis de contenido</u> : Lenguaje audiovisual y estética. Pauteo y desglose de los elementos audiovisuales de las películas en tablas.



		sensibilidad, a lo trascendental y a la vida.	
--	--	--	--

Para la siguiente metodología se ha profundizado mucho en el trabajo de marco teórico con la recolección amplia de fuentes bibliográficas, electrónicas, audiovisuales y entrevistas a especialistas en el tema de cultura oriental. Además se han hecho el diseño de varias tablas como instrumentos para el análisis de contenido del Capítulo 3.

En esta investigación se notará el uso extenso de dos términos; “símbolo” y “significado”. Considero importante indicar al lector qué definiciones de estos términos he elegido seguir para que contribuya en su lectura de la presente tesis.

El símbolo es un elemento que representa una idea, condición, situación, o cualquier objeto “cuando éste puede evocar una realidad física o espiritual, corpórea o psíquica, que no le es inherente por naturaleza” (Trevi 1996: 2). Comparto esta definición de Mario Trevi, autor del libro *Metáforas del símbolo*, quien indica que el símbolo es realmente un atributo humano a los elementos del mundo. Uno puede adherirle significados o mensajes propios a un elemento y volverlo símbolo, como considero que hace Miyazaki con su obra y los elementos en ella. El árbol es entonces un símbolo ya que representa gran parte de la psique, creencias y opiniones universales del cineasta japonés.

Al hablar de “significado” me refiero al sentido de un concepto o símbolo y éste no es definitivo ni único. Suelen haber varios significados de un solo concepto o símbolo y estos definen distintas partes del mismo, por lo que al hablar del “significado del árbol” en esta investigación me estoy refiriendo a hablar de distintas posibilidades de sentido de un símbolo. Homer H. Dubs comenta en su ensayo “Definition and Its Problems” que la definición no establece la esencia de un elemento, sino que suelen haber varias definiciones de diferentes tipos, dependiendo en la función que cada una tiene por cumplir (Dubs 1943: 566). En este caso, busco el significado del árbol en cada película de Miyazaki, examinando el árbol bajo distintas categorías, lo cual da distintos significados.

## Nomenclatura e idiomas

Por la naturaleza de la investigación se van a utilizar a lo largo de la tesis términos en inglés y japonés; en *kanji* y *romaji*. El *kanji* es uno de los tres sistemas de escritura japonesa (siendo el segundo *hiragana* y el tercero *katakana*), fue adoptado de los ideogramas chinos y sirve para representar conceptos pero no sonidos ej. Japón en *kanji* se escribe 日本, donde 日 significa “sol” y 本 significa “origen”. Estos *kanji* tienen más de un significado; 本 puede significar también “libro”, “presente”, “principal” o “real”, según el contexto. El *romaji* es la alfabetización de la fonética japonesa de las palabras ej. Japón en *romaji* se escribe *nihon*, mientras que en *hiragana* (usado para vocablos japoneses) se escribe にほん y en *katakana* (usado para anglicismos o palabras extranjeras) se escribe ニホン.

Para facilitar la lectura de la tesis se escribirán en *cursiva* los términos en inglés, japonés *romaji* y otros idiomas que no sean español. Igualmente estarán en cursiva los títulos de películas, libros, revistas y proyectos. Las películas a ser analizadas también estarán siempre en cursivas y son *Tenku no Shiro Rapyuta* [*Laputa: Un castillo en el cielo*], *Tonari no Totoro* [*Mi Vecino Totoro*] y *Mononoke Hime* [*La Princesa Mononoke*] y, por su uso frecuente, se abreviarán muchas veces como *Laputa* o *Castillo en el cielo*, *Totoro* y *Mononoke*. Se hará lo posible para intentar conservar los nombres originales de las películas en Japón por lo que se utilizarán corchetes [ ] para poner las traducciones de los nombres de las películas en español y los años en los que se estrenaron en los cines.

Se quiere conservar la nomenclatura japonesa en la mayoría de instancias para que el lector pueda comprender mejor la importancia del idioma en los estudios del cine japonés, ya que mucha de esta terminología no tiene una traducción específica en español, y la nomenclatura en inglés se debe a que gran parte de la terminología del lenguaje de cine en animación a nivel mundial es en inglés. Las traducciones de algunos términos se podrán encontrar en el pie de página cuando el término no es tan importante de explicar durante el análisis y la exposición teórica.

# Capítulo 1: El mundo de Hayao Miyazaki

## 1.1 El *manga* y el *anime*: formatos de la cultura visual japonesa

El *manga* (historieta) y el *anime* (animación) son formatos visuales consumidos en masa no solo en Japón sino en todo el mundo. El *manga* que más se consume en Japón viene en forma de revistas semanales baratas, con capítulos de distintas series de *manga*. Hay revistas de distintos géneros, para distintas edades, se leen en todos lados y son fácilmente desechadas como los diarios. El *anime* se ve no solo en la televisión sino también en Internet y en los distintos dispositivos digitales portátiles, y es parte del entretenimiento diario de miles de japoneses de todas las edades.

*Manga*, etimológicamente, es una mezcla de dos *kanji*<sup>2</sup>: 漫 (*romaji*<sup>3</sup>: *man*, “informal”) y 画 (*romaji*: *ga*, “dibujo”), significando ambos combinados “garabatos” o “dibujos caprichosos” y teniendo la connotación de “dibujos insignificantes” para los japoneses. *Anime* es etimológicamente una abreviación de la palabra *animeshon*, que proviene de *animation*, lo cual refleja la gran influencia que recibió de Estados Unidos. Sin embargo fuera del Japón se utilizan estas terminologías para designar a la historieta japonesa y a la animación japonesa (Montero 2013: 24). El *anime* y el *manga* están siempre relacionados ya que usualmente una serie anime es una adaptación audiovisual de un *manga* que ha tenido éxito.

El fanatismo por el *manga* y el anime se ve reflejado por los *otaku*, fan de cualquier tema, tipo de entretenimiento o hobby en general, y suele ser usado de forma peyorativa, dentro del Japón. Mundialmente los *otaku* son asociados como fans de *manga*, *anime* y videojuegos japoneses. Según Catherine Makino existen 2.4 millones de *otaku* en Japón que gastan más de 2.5 billones de dólares en estos productos (Makino 2007). Este gran interés por el *anime* y el *manga* viene, según Toshiya Ueno, de las

---

<sup>2</sup> Uno de los tres sistemas de escritura japonesa, siendo los otros dos *hiragana* y *katakana*. Este fue adoptado de los ideogramas chinos y sirve para representar conceptos.

<sup>3</sup> Alfabetización de la fonética japonesa de las palabras.

nuevas corrientes en globalización y capitalismo de información. Es similar a lo que hizo Disney con su monopolio de entretenimiento internacional, la Americanización. Ueno llama la globalización del *anime* y el *manga* la “Japonización” (Ueno 2006).

El *anime* y el *manga* forman la actual cultura visual japonesa, que no solo es popular en Japón sino también alrededor del mundo. Son evidencia de la gran relevancia global que tiene el Japón en los productos visuales. Según Mark MacWilliams, ambos formatos están vinculados entre sí, siguiendo una larga trayectoria de arte secuencial y tratamiento cinematográfico de las historias y son producto de la mezcla de la cultura tradicional japonesa con la cultura occidental moderna (MacWilliams 2008: 6). El *manga* tiene incluidos efectos de sonido en forma de onomatopeyas, ángulos de cámara y distintos tramados para comunicar estados de ánimo del personaje. Las historietas japonesas no tienen mucho texto y, al depender más de los dibujos para contar sus historias el lector promedio tarda en leer un *tankobon*<sup>4</sup> de 320 páginas apenas 20 minutos, tomándose 3.75 segundos en leer cada página (Schodt 1996: 26).

Son formatos de inmediatez y consumo rápido, suelen ser para pasar el tiempo y relajarse por lo cual, generalmente, son formatos que tienen contenido ligero y superficial, que permite el escape de la vida real laboral y estudiantil de estrés y rigidez. Mac Williams cita a Jean Marie Bouissou cuando habla de la fascinación del público occidental hacia el *manga* y el *anime*. A este público no le atrae la armonía y la mística oriental de la naturaleza sino “la estética del exceso, conflicto, desbalance y sobre sensualidad”, es una forma barata y cómoda de entretenerse (MacWilliams 2008:5). Sin embargo, el *anime* y el *manga* son más que un entretenimiento barato; un gran número tienen elementos de la cultura y la vida diaria japonesa, crean personajes formados que causan identificación con el público, son obras de arte por sí mismas, estéticamente y crean reflexión acerca de la situación política, social y ambiental.

Por esta razón MacWilliams identifica el orgullo japonés hacia estas formas de arte. Lo llama una forma de “nacionalismo suave” por parte de Japón, que tiene que ver con la

---

<sup>4</sup> Libro de historieta japonesa, que junta los distintos capítulos de una misma serie, publicados anteriormente de forma separada en revistas semanales.

búsqueda de este país por tener una cultura única reconocida en el mundo, siendo esta búsqueda del espíritu nacionalista japonés iniciada en los 80s (MacWilliams 2008:15). Las historias y formatos de historias del *manga* y el *anime* buscan formar esta identidad japonesa a lo largo de su existencia y muestran el desarrollo de la nación japonesa a lo largo de los años. Los *mangaka*, artistas de *manga* o historietistas, reflejan distintas épocas en sus manga de lo qué pasó en Japón, las influencias que recibió Japón de Occidente y las ideologías japonesas que han ido cambiando a lo largo de los siglos XIX, XX y XXI. Consecuentemente, se pueden encontrar estas historias también en el *anime*.

#### Primeras década del *anime*: 1900-1920

El *anime*, formato primordial para nuestro análisis, surgió en Japón en la primera década del siglo XX. De acuerdo a MacWilliams, no tuvo un origen único sino que nació como otros tipos de animación alrededor del mundo, principalmente en Europa y Norteamérica, a principios del siglo XX. Era la época de nuevas tecnologías del cine y de nuevas formas artísticas que fueron apareciendo primero como experimentos de ilusiones ópticas y el *anime* fue parte de este gran fenómeno (MacWilliams 2008: 49). Entre las primeras influencias que tuvieron los artistas japoneses están las marionetas de sombras importadas de China, donde movían marionetas planas y articuladas para contar historias durante la dinastía Han y, posteriormente, están las animaciones del francés Emile Cohl, como *Fantasmagorie* de 1908, que despertaron mucho interés hacia la animación en el Japón.

Existe actualmente muy poca animación de los primeros años del siglo XX en el Japón, la mayoría eran comerciales o experimentos de animación muy cortos que los vendían a cines pequeños y a veces los fotogramas eran separados para imprimirlos como comics. Se especula que el primer *anime* de la historia fue *Katsudō Shashin* [Imágenes en movimiento], un corto animado de apenas 3 segundos, por un artista desconocido, posiblemente en 1907. Este consiste de 50 fotogramas donde un niño, dibujado directamente en el celuloide, vestido de marinero que escribe los *kanji* de “dibujo animado” y luego voltea, mira al espectador y saluda sacándose el sombrero; posiblemente un experimento del creador probando hacer animación (ANN 2005).



Antes de que se descubriera en Kioto la existencia de este anime se pensaba que el primer *anime* era *Imokawa Mukuzo genkanban no maki* [El Portero Mukuzo Imokawa] de Oten Shimokawa, en 1917. Al igual que muchos artistas americanos, los japoneses eran historietistas o, mejor dicho, *mangaka*. Esto muestra la gran conexión entre el *manga* y el *anime* y la historieta y la animación a nivel mundial. Aquí se puede ver uno de los cuadros de celuloide del primer *anime* de la historia, todo dibujado a mano alzada con negro y rojo:



Fig. 1.1: Un fotograma en celuloide de *Katsudō Shashin* (circa 1907).

#### Las grandes producciones del *anime*: 1940-1960

No sería hasta 1945 que se estrenaría la primera película japonesa, *Momotaro umi no shinpei* [Momotaro, dios de las olas], la cual fue gran parte financiada por la Marina Imperial para que sirva como propaganda y motive el espíritu de los niños japoneses durante la época de la guerra. Si bien el *anime* japonés era utilizado como propaganda de guerra y como medio de culturización nacionalista, como la animación americana y rusa durante los años de guerra, la industria del anime sufriría unos años para volver a flote. Es durante la posguerra que adquiere libertad de expresión, que gana fuerza y empuje para las décadas siguientes, décadas en las cuales el *anime* sería de las formas de animación más conocidas del mundo (MacWilliams 2008: 49). En 1958 estrena el primer largometraje anime a color, *Hakujaden* [La Leyenda de la Serpiente Blanca] de

Toei Doga Company y fue el primer *anime* en ser transmitido en Estados Unidos, en 1961. Esta película es una adaptación del poema chino “La leyenda de la Serpiente Blanca”, que narra el mito del espíritu de una serpiente enamorándose de un mortal. El largometraje se realiza con el intento de reconciliar al Japón con la China a raíz de la guerra que tuvieron. Cuenta la historia de Xu-Xian que tiene una serpiente blanca de mascota pero que es forzado por sus padres a dejarla libre. La serpiente se transforma en una princesa, Bai-Niang y, después de muchos años, ambos se encuentran y se enamoran pero son separados por un monje, Fa-Hai, quien piensa que Bai-Niang es un espíritu del mal. Finalmente Bai-Niang se convierte en humana para quedarse con Xu-Xian y probará su amor y bondad.

Esta película imita la estética de la animación Disney de los años 30, particularmente el arte de *Blanca Nieves y los Siete Enanos*. Los personajes principales son hermosos, de gran fineza y sofisticación y los personajes secundarios son más cómicos y adorables. *Hakujaden* tiene como secundarios a las mascotas de Xu-Xian: Panda y Mimi, quienes muestran ser traviesos, carismáticos y de personalidad antropomórfica como los animales de *Blanca Nieves*. Estos personajes también contribuyen a aligerar el drama de la trama, como *comic relief*<sup>5</sup>, para la audiencia familiar e infantil. El trabajo es dibujado a mano y luego pasado a celuloide. Los fondos son pintados a mano y mezclan el pintado artístico de Disney con las pinceladas y trazos de la pintura china. Este film inspiró a muchos grandes artistas del *anime* en el Japón, particularmente al cineasta y animador Hayao Miyazaki, cuya experiencia con este film se narrará más adelante. Aquí se puede ver la armonía del color, la sofisticación del diseño de personaje de los protagonistas y la ternura de la historia en un encuadre de *Hakujaden*:

---

<sup>5</sup> Una herramienta literaria para dar un respiro y un momento de relajó al espectador durante un momento de tensión narrativa.





Fig. 1.2: Bai-Niang y Xu-Xian en *Hakujaden*.

Luego apareció la productora Toei, cuyo estilo se vio influenciado por los animadores creadores y permitió que se hagan películas como *Taiyō no Ōji: Horusu no Daibōken* [*Hols: Principe del Sol*] de Isao Takahata, de 1968. Esta película rompe el estilo visual del *anime* y comienza con un tipo de *anime* llamado “*anime* progresivo” o “*anime* de autor”, el cual posteriormente sería realizado por Mamoru Oshii, Katsuhiro Otomo, Satoshi Kon y Hayao Miyazaki.

#### El *anime* como producto televisivo: 1960-1970

A partir de los años 60 se comenzó a producir anime para la televisión y hubo una masificación de producción, lo cual fue beneficioso para los artistas de esta creciente industria. Osamu Tezuka, es considerado popularmente como el “Walt Disney japonés” por su gran influencia y contribución revolucionaria en la industria de la animación japonesa. Es curioso que este mismo apodo luego lo heredaría Miyazaki, años más tarde.

Tezuka estudió medicina y en 1946 tuvo que elegir entre ejercer su carrera o volverse un *mangaka*, siendo el empleo de historietista muy mal visto por la sociedad japonesa. Él tuvo una genuina pasión por el manga desde pequeño. Durante la guerra se cuenta

que solía dibujar en papel higiénico a escondidas ya que era prohibido por ley hacer cualquier manifestación artística. Tezuka optó por el arte y fue autor de alrededor de 500 *manga* a lo largo de su carrera. Fue responsable de hacer un cambio revolucionario en la estética del *manga* y el *anime* y de llevarla a una dimensión más cinematográfica; en el *manga* hizo que las viñetas tuvieran distintos tamaños y formas, dándole más dinamismo, y en el *anime* explotó los distintos recursos de cámara como primeros planos, ángulos y movimientos de cámara. Tezuka, conocido como el “*kamisama*”<sup>6</sup> del *manga*” o “padre del *manga*”, viajó varias veces a Estados Unidos y se quedó maravillado con el trabajo de Disney y otras grandes casas productoras de animación lo cual influyó mucho su arte; dibujaba los ojos grandes característicos del *anime* y *manga* a sus personajes. La internacionalización de sus obras en anime hizo que el *anime* y el *manga* fueran conocidos fuera del Japón en la década de los 60s, con tal impacto que las obras de Tezuka llegarían a influenciar películas de Disney como *El Rey León*, tres décadas más tarde.

Tezuka creó Mushi Production para que compitiera con Toei Doga, ya que su contrato se venció con esta productora en 1961. Este estudio fue pionero en *anime* para televisión en Japón, donde sacó al aire muchas de sus series. Por producir para televisión, Mushi adecuó el estilo de animación para abaratar costos y tiempos, de tal modo que ya no hacía 12 cuadros por segundo sino animación limitada, la cual tenía entre 2 y 6 cuadros por segundo. Es por ello que, en general, el *anime* carece de fluidez de movimiento y justifica el uso de explicaciones de narrador como líneas verticales de velocidad o la gota de sudor para simular vergüenza. Esto viene más de la escuela gráfica del *choju-jiga*<sup>7</sup>; unos rollos creados por Toba Sojo, un sacerdote del siglo XII, donde aparecen animales antropomórficos de forma cómica (Laura Montero Plata 2012: 28). El fenómeno de la animación limitada de los 60s también ocurrió en Estados Unidos por la aparición del *Saturday Morning Cartoon*<sup>8</sup> y la difusión creciente del

---

<sup>6</sup> Dios o deidad

<sup>7</sup> Caricaturas de animales.

<sup>8</sup> Dibujos animados que pasaban los sábados en la mañana, principalmente eran producciones de Hanna-Barbera.

dibujo animado en televisión, dando fin a la época dorada de la animación americana e iniciando la época oscura de la animación americana, desde los años 50s a los 80s.

Entre sus *anime* y *manga* más conocidas se encuentran *Tetsuwan Atom* (*Astro Boy*), *Jungle Taitei* [*Kimba el león blanco*], *Burakku Jakku* [*Black Jack*], *Ribon no Kishi* [*Princesa Caballero*] y *Hi no Tori* [*Fénix*]. A Tezuka le gustaba hacerse la idea que los personajes de sus obras tenían vida y eran actores de verdad por lo cual creó un *Star System*<sup>9</sup>, como si fueran actores de Hollywood o de Takarazuka<sup>10</sup> (McCartney 2009: 34). Sus personajes salían en sus manga, en unos como principales y en otros con papeles secundarios, muchos de ellos eran parecidos a sus actores favoritos de la realidad. Entre las estrellas de este *Star System* están Atom, Black Jack, Higeoyaji, Rock Holmes, Kimba el Fénix, Safira y Melmo. A continuación se puede ver al padre del *manga* (al centro, llevando boina y lentes) rodeado por su gran elenco de personajes que conforman el famoso *Star System* de Tezuka:



Fig. 1.3: Osamu Tezuka y su *Star System*

Según Katsuhiro Otomo, creador de la película *anime Akira*, el gran éxito de Tezuka fue el reconocer la necesidad de incluir perspectivas más amplias y consciencia social en

<sup>9</sup> Método para crear y promocionar actores en las películas de Hollywood, según su apariencia.

<sup>10</sup> Compañía femenina de musicales de gran fama en Japón.

sus obras, lo cual era importante después de la guerra entre Japón y Estados Unidos, cuando Disney contribuía con la “anti-japonización” de la cultura popular japonesa (Helen McCartney 2009: 6). Tezuka aborda varios temas profundos en sus obras, iniciando con ellos una corriente de anime en la que se refleja la naturaleza humana, la reencarnación, la vida preciosa, lo anti-bélico y, en general, temas relacionados al Budismo.

En los años 70 hubo un incremento de series para chicos de primaria que consumían juguetes de robots y automóviles, por lo que el género *mecha*, donde prima la pelea entre robots, se masificó y series como *Transformers*, *Mazinger Z* y *Mobile Suit Gundam* fueron muy populares. La industria del cine *anime* estuvo en crisis por el énfasis en televisión y, al haber más competencia en esa industria, se abrieron nuevos estudios como Madhouse Production y muchos animadores jóvenes fueron directores, permitiendo que haya experimentación y cambio en la oferta de series anime en Japón. Se hicieron franquicias como *Lupin III*, la cual tuvo una serie de TV y una película, *Rupan sansei Cagliostro no shiro* [*Lupin III: El castillo de Cagliostro*] en donde trabajó y debutó como director Hayao Miyazaki. Isao Takahata, otro futuro director de Studio Ghibli, dirigió una serie en Toei Doga de gran fama mundial: *Arupusu no Shōjo Haiji* [*Heidi: Niña de los Alpes*] y luego en Zuiyo Eizo (luego conocido como Nippon Animation) *Haha wo tazunete sanzenri* [*Marco*] (Montero Plata: 2013, 34). En esta década comenzó a salir con fuerza música compuesta exclusivamente para el *anime*, lo cual fue una revolución, y comenzaron también a salir álbumes a la venta con música no antes escuchada en la serie. Muchas veces fueron arreglos sinfónicos de calidad los que se utilizaron para armar las bandas sonoras de los *anime* y entonces comenzó un seguimiento musical de los *anime* (MacWilliams 2008: 52).

#### La época dorada del anime: 1980

Más tarde, en los años 80, se haría consciente la saturación de *anime* en el mercado por consecuencia de la animación limitada y económica. Sin embargo, algunos consideran esta época como la época dorada del *anime*, paralela con la época del renacimiento de la animación americana. En este periodo se vuelven más populares los *anime space*



*opera*<sup>11</sup> como *Space Battleship Yamamoto*. El género mecha siguió teniendo éxito y evolucionó de ser sobre robots gigantes a robots más científicos y de contenido maduro, como en *Mobile Suit Gundam*. Rumiko Takashiki se hizo famosa e hizo que creciera el público *otaku* en Japón por el *anime* *Urusei yatsura*, una sátira científica de fantasía.

Si bien siguió trabajando en *Lupin III*, Miyazaki sacó su primer gran largometraje *anime*: *Kaze no tani no Nausicaä* [*Nausicaä del Valle del Viento*] en 1984, que fue un éxito total en taquilla. Esta película, que lo situaba como un exitoso director y guionista, fue significativa ya que fue pionera en mostrar los temas de ecología y feminismo y el estilo sofisticado de arte y animación que iría a tratar Miyazaki en su filmografía. Fue a partir de este punto que él, Isao Takahata y Toshio Suzuki, abrirían su propio estudio de animación, Studio Ghibli, para hacer largometrajes de alta calidad en periodos de 1 o 2 años, alternando los cargos de productor y director entre Miyazaki y Takahata (Montero 2012: 43). La primera película del estudio sería *Tenku no shiro Laputa* [*Laputa: Un castillo en el cielo*] en 1986, una adaptación de la novela de Jonathan Swift: Los viajes de Gulliver, y la segunda *Majo no Takkyūbin* [*Kiki la aprendiz de bruja*] en 1989.

El triunfo del cine *anime* por Nausicaä y por otras dos películas: *Akira* de Katsuhiro Otomo y *Oritsuuchugun oneamisu no tsubasa* [*Royal Space Force—Wings of Honneamise*] hecho por Bandai en su nuevo estudio Gainax elevarían el estándar de calidad para el *anime* comercial (MacWilliams 2008:99). Otro gran éxito que marcaría a la industria fue la introducción del género de artes marciales: *DragonBall* de Akira Toriyama, en 1985.

#### Anime actual: 1990-actualidad

En los años 90 la industria del *anime* realizó más series para el público adulto y optó también por dirigir gran cantidad de series *anime* a un público occidental ya que la economía japonesa no estaba en su mejor momento. Hubo gran producción de películas como *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshi y *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, películas contextualizadas en el futuro posmoderno con rasgos del *cyberpunk*<sup>12</sup> y de violencia urbana. Si bien algunos argumentan que la calidad del *anime* había bajado no

<sup>11</sup> Género de historias melodramáticas y simples en el espacio exterior.

<sup>12</sup> Subgénero de la ciencia ficción. Suele relatar la vida del bajo mundo futurista.

se dejaron de producir series y películas *anime* significativas para el público y la industria.

La serie *Shinseki ebangerion* [*Neon Genesis Evangelion*, 1995] creada por Hideaki Anno fue la serie con más éxito, controversia y profundidad del estudio Gainax. Esta serie tiene como contexto un Tokio cerca al apocalipsis donde niños que tienen cierta habilidad pilotan robots gigantes para salvar a la humanidad de extraños seres peligrosos llamados Ángeles. Este anime se diferencia de los *anime* convencionales de robots gigantes al introducir temas existenciales, filosóficos y religiosos que cuestionan profundamente la vida desde una perspectiva muy adulta, lo cual originó que anime del mismo estilo se produjera por la reacción positiva (y en casos, controversial) de la audiencia. La industria se vio afectada notablemente ya que se hizo mucha censura de escenas de sexo y de extrema violencia en la TV. Se puede ver aquí a Shinji, Asuka, Rei y Kaworu quienes son los jóvenes pilotos de los EVAs en la guerra contra los ángeles:



Fig. 1.4: Elenco principal de *Neon Genesis Evangelion*, por Hideaki Anno.

Series de este estilo y con nuevas propuestas que agilizaron el *anime* y lo hicieron más complejo fueron *Cowboy Bebop* (1998) que contaba la historia de cazadores de recompensas interestaciales con una banda sonora de jazz americano, *Tenkuu no Esukafuronee* [*La visión de Escafalone*, 1996] que reunía romance y acción dentro de una serie *anime*, *Serial Experiments Lain* (1998) un *anime* ejemplo de lo experimental y *Paranoia Agent*, *anime* lleno de violencia. Este último fue creado por el reconocido

cineasta Satoshi Kon, quien crea mundos imaginarios de ciencia ficción, realidad urbana, sueños y violencia en sus películas *Perfect Blue* (1997) y, posteriormente, en *Tokyo Godfathers* (2003) y *Paprika* (2007).

En los 2000s la técnica tradicional de hacer *anime* cambió casi por completo al medio digital. Japón ha logrado hacer animación 2D y 3D en equipos y de formas más económicas que en occidente, reproduciendo *anime* masivamente y de forma efectiva. El *anime* actual resalta mucho por el impacto visual que genera en el público. Ejemplos de series *anime* que combinen el nuevo uso de técnicas de esta época son *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* y *Last Exile*. Por otro lado, el cine *anime* es reconocido fuera del Japón como cine de alto valor artístico y temático como *Sen to Chihiro no kamikakushi* [*El viaje de Chihiro*] en el 2001 de Hayao Miyazaki, premiada con un oso de oro en el Festival de Cine de Berlín y un Oscar de la Academia. Sin embargo, la percepción occidental, en particular la americana, sobre la animación como un medio infantil aún persiste como un obstáculo en la distribución de muchas películas *anime* que tienen contenidos más maduros como las películas de Satoshi Kon, Katsuhiro Otomo y Mamoru Oshii.

Por otro lado la estética del *anime* de esta época se ha visto influenciado por el estilo artístico de Takashi Murakami que combina cultura pop japonesa, el mundo *otaku*, con el posmodernismo, llamado *superflat* (GoJapanGo.com s/a). Esta corriente busca hacer el arte plano, continuo, unificador del arte y que refleje la industria del *anime*, como visualmente colorida, geométrica y popular.

Hasta hace unos años Japón se ha considerado el centro de la animación mundial y el mayor productor de series y películas animadas del mundo. Sin embargo algunos profesionales, como el director Hideaki Anno, comentan que este apogeo está llegando a su fin ya que cada vez hay menos animadores en Japón, el *anime* ya está en su tope, está altamente saturado y está avanzando por inercia. De acuerdo a Anno la industria va a cambiar drásticamente y probablemente termine colapsando y acabándose por completo entre los futuros 5 a 20 años. No obstante, espera que haya un nuevo y mejor resurgimiento de la misma (Carno 2015). La industria se sacudió recientemente en el



2013 con el retiro de Hayao Miyazaki de hacer largometrajes y del cese de producción de largometrajes indefinido anunciado por Studio Ghibli en el 2015. Actualmente se está cuestionando la salud de la industria japonesa de animación, el manejo de los costos de producción y hablando del final de una era.

## 1.2 Hayao Miyazaki: director, animador y creador de universos fantásticos

### 1.2.1 La trayectoria de Miyazaki

Dentro de este contexto cultural y social del anime se puede ver a Hayao Miyazaki como uno de los personajes que contribuyó en darle forma a la industria de la animación en el Japón. Su estilo y forma de pensar fueron creadoras de unas de las más grandes e influyentes obras de animación jamás hechas, no sólo importantes para la industria japonesa sino también para la industria global del cine y la animación.

#### Primeros años

Hayao Miyazaki, también conocido como Miya-san, nació en el pueblo de Akebonocho, en Bunkyo, Tokio el 5 de enero de 1941 y es el segundo de cuatro hermanos. Desde muy pequeño se interesó en la aviación ya que su padre dirigía Miyazaki Airplane, compañía fabricante de timones para los aviones de guerra A6M Zero, usados durante la Segunda Guerra Mundial, lo cual les permitió vivir cómodamente durante tiempos de guerra. A los cuatro años de edad Hayao y su familia tuvieron que evacuar Utsunomiya en 1945 por los bombardeos aéreos, lo cual refleja que tuvo un cercano contacto con la guerra y que lo marcó mucho para el futuro. Su madre, quien era una mujer intelectual, estricta y luchadora, influiría más tarde en la construcción de sus personajes femeninos protagonistas. Ella permaneció en cama desde 1947 hasta 1955 ya que padeció tuberculosis vertebral, pasando los primeros años en el hospital y los haría mudarse de hogar constantemente. Esta anécdota iría a inspirar años más tarde, una trama importante de la madre enferma, en su película *Mi Vecino Totoro*. Esta foto muestra a Dola, quien era una voraz lectora y cuestionaba las normas sociales de la época, y su hijo Hayao.



Fig. 1.5: Hayao Miyazaki cargado por su madre, Dola.

Su habilidad como dibujante siempre fue muy notable y deseaba ser *mangaka* desde niño. Fue influenciado por las obras de Osamu Tezuka, tanto que confiesa haber destruido mucho de sus primeras obras ya que, según él, eran una copia del estilo de Tezuka (McCarthy 1999: 27). En su 3er año de secundaria vio *Hakujaden*, película que marcaría su vida ya que decidiría dedicarse a la animación en vez de al *manga*. Por otro lado, se da cuenta que necesita aprender a dibujar anatomía y la forma humana ya que solo había dibujado aviones y barcos de guerra (Feldman 1994). En su libro *Starting Point*, Miyazaki habla sobre su primera experiencia viendo esta película:

Me enamoré de la heroína de esta película de animación. Me conmovió hasta lo más profundo de mi alma y - con la nieve comenzando a caer en la calle – me arrastré hacia mi casa. Después de ver la dedicación y la seriedad de la heroína, me sentí torpe y patético, y me pasé toda la noche, inclinado sobre la mesa *kotatsu*<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Mesa de madera baja cubierta por un *futon* (cubrecama grueso). Debajo de la mesa hay un sistema de calefacción.

climatizado, llorando. Sería fácil analizar esto y escribir como resultado, la oscuridad que sentí de la prueba de infierno que enfrenté, o mi inmadurez juvenil, o simplemente atribuírselo al haber visto un melodrama barato. Pero, sea como fuere, *Hakujaden* tuvo un gran impacto en mí (Miyazaki 2009: 70) [Trad.].

El director guarda un profundo cariño por *Hakujaden* y muestra gran sinceridad al contar su experiencia. La identificación y el ser conmovido con un personaje es uno de los grandes atributos que tiene la animación para la audiencia y Miyazaki, como creador, se impresionó desde joven del poder que tenía una película animada para crear gran empatía en una audiencia.

#### Toei Doga e Isao Takahata

Al terminar la secundaria Miyazaki estudió Ciencias Políticas y Economía en la Universidad de Gakushuin. Entró a la industria de la animación en 1963 cuando comenzó a trabajar en Toei Doga como animador *inbetweener*<sup>14</sup> en *Watchdog Bow Wow*, en *Wolf Boy Ken* y ganó popularidad por su participación en *Gariba no Uchu Ryoko* [*Los viajes de Gulliver más allá de la luna*] en 1965. Desde un principio mostró resistencia a las historias sin sustancia, hasta tal punto que desarrollo ideas para un mejor final para la producción de *Gulliver*, la cual fue usada en la versión final de la película.

Sería en Toei Doga donde conocería a Isao Takahata, quien más tarde ayudaría a fundar Studio Ghibli. Takahata o Paku-san, como cariñosamente lo llaman, nació en Ujiyamada (ahora Ise) en la prefectura Mie. Estudió Literatura francesa en la Universidad de Tokio en 1935 y apenas a los 9 años fue sobreviviente de un bombardeo aéreo estadounidense sobre la prefectura Okayama en 1945, donde murieron más de 1,700 personas (Manichi Japan 2015). Entró a trabajar a Toei Doga y se convertiría en director, siendo su primer trabajo como tal en la película *Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken* [*Las aventuras de Hols, el príncipe del sol*] en 1968, donde Miyazaki se ofreció a participar, pero fue un fracaso comercial. Takahata curiosamente se dedicó a

---

<sup>14</sup> Dibujante de dibujos intermedios entre dibujos claves, asistente del animador supervisor.

seguir una carrera exclusiva de director y no participó en el diseño o animación propiamente dicha de los proyectos, como sí lo hizo Miyazaki.

Takahata conoció a Miyazaki por medio del sindicato de Toei, donde ambos eran los líderes de la unión y trabajaron constantemente juntos en los proyectos del estudio de animación (Nausicaa.net s/a). Miyazaki tenía 23 años mientras que Takahata, de 28, ya era asistente de director en Toei Doga por lo que Paku-san se convirtió en mentor de Hayao. Luego aparecería Yasuo Otsuka, quien influenciaría mucho a Miya-san en técnicas innovadoras de animación y forma de contar historias (Nausicaa.net s/a). Takahata y Miyazaki eran de opiniones fuertes y hasta se consideraban agresivos en su forma de trabajar. Miyazaki comenzó a escalar laboralmente de animador de intermedios a artista de fondos, diseño de personajes, *storyboard* y animador supervisor en los shows *Nagagutsu o Haita Neko* (*El gato con botas*, 1969), *Soratobu Yūreisen* [*Flying Phantom Ship*, 1969], *Dōbutsu Takarajima* [*Animal Treasure Island*, 1971] y *Ari Baba to Yonjuppiki no Tōzoku* [*Ali Baba y los cuarenta ladrones*, 1971]. El trabajo en Toei no fue fácil y tanto Miyazaki como Takahata estaban descontentos con el tipo de animación que producían, tanto en la fase estética como en la temática de las historias. En su libro *Starting Point*, Miyazaki afirma que si no fuera por ver la película animada rusa *Snedronnigen* [*La Reina de las Nieves*, 1957] en una proyección de la unión de trabajadores de Toei, él se hubiera retirado de la industria (Miyazaki 2009: 71). En una entrevista, Hayao comenta la gran diferencia entre el nivel de los trabajadores de Toei y el nivel de las obras que los influenciaron para hacer animación, por lo que había mucho trabajo por hacer (Nausicaa.net s/a).

#### Primeros trabajos importantes y el inicio de Studio Ghibli

Hayao Miyazaki e Isao Takahata dejarían Toei Doga para unirse a A Pro, otro estudio de animación, en 1971. Es aquí donde dirigirían algunos episodios de la serie *Lupin III*, una serie basada en el manga de Monkey Punch e iniciarían la detallada preproducción de una serie de *Pippi Longstocking*, proyecto que hasta el día de hoy está archivado ya que no consiguieron permisos de la autora para realizarlo. Además es en A Pro donde harían desde desarrollo de idea, *storyboard*, diseño, animación (Miyazaki) y dirección (Takahata) de los cortos de *Panda! Go, Panda!*, los cuales fueron un gran éxito en

Japón. Como se puede ver en la siguiente foto, los dos trabajaban juntos cómodamente desde el inicio de sus proyectos, como aquí que están discutiendo acerca del *storyboard* de *Lupin III*:



Fig. 1.6: Hayao Miyazaki e Isao Takahata trabajando en escenas de *Lupin III* en 1971.

En 1974 Miyazaki entró a Zuiyo Eizo (ahora conocido como Nippon Animation) y trabajó como animador en el *World Masterpiece Theatre*, un conjunto de series anime de libros clásicos que transmitían por TV japonesa los domingos en las noches. *Arupusu no Shōjo Haiji* (*Heidi*, 1974) fue dirigida por Takahata y el diseño de fondos, *layout* y guión fueron hechos por Miyazaki. Esta serie fue un gran éxito en Japón, fue uno de los catalizadores que hizo que gran cantidad de turistas japoneses viajaran a los Alpes (BBC 2001). Es durante la producción de *Heidi* que Miyazaki y Takahata implementaran el uso del *layout* para homogenizar y dar coherencia a las escenas de animación y así hacer que la calidad sea buena. Miyazaki hacía 300 *layouts* por semana, un trabajo excesivo que ayudaría a agilizar la forma de trabajo al máximo y a controlar la calidad de las obras animadas no solo en *Heidi* sino en las producciones futuras (Citazine 2014). Dos años después ambos amigos trabajarían en *Haha o Tazunete*



*Sanzenri* [Marco, 1976], un anime basado en la novela *Corazón* de Edmondo de Amicis. Esta serie tuvo gran éxito en varios países, incluyendo Perú.

No fue hasta *Mirai Shōnen Konan* [*Conan, el niño del futuro*, 1978], serie anime basada en la obra *La marea increíble* de Alexander Key que Miyazaki tendría su debut como director, sin dejar de trabajar en los diseños de personajes y los *storyboards*. Esta serie trata sobre Conan, un niño que busca salvar el mundo que casi ha sido destruido por una guerra. Es una serie post apocalíptica que reúne muchos de los temas y tramas que caracterizan el estilo miyazaquiano como aviones de avanzada tecnología y diseño, una niña con una relación cercana a la naturaleza y el límite casi invisible entre maldad y bondad. En 1979 Miyazaki dejaría Zuiyo Eizo a la mitad de la producción de *Akage no An* [*Ana la de Tejas Verdes*], dirigido por Takahata. Hayao quería comenzar a dirigir independientemente sus propios proyectos y tenía opiniones distintas a las de Paku-san con respecto a la animación.

En 1979 Miyazaki entró a Telecom Animation Film y dirigió su primer largometraje, lo que daría inicio a su carrera como director de películas animadas; *Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro* [*Lupin III: El Castillo de Cagliostro*], el cual no fue un hit en taquilla. En este, como en sus obras posteriores, no solo se dedicaría a dirigir sino también a escribir el guión, ser diseñador y hacer los *storyboards* e, incluso, logró que se hiciera la película en tan solo 7 meses. *Lupin III* trata de un ladrón de fama mundial que nota que el dinero es falso después de robar una gran cantidad de dinero de un casino. Esto lo llevará a descubrir un complot de falsificación de billetes de la familia ancestral Cagliostro. Si bien esta no es una idea original de Miyazaki se puede ver el estilo de narrativa, humor y personalidad que el director le da a sus personajes y el contexto geográfico de un mundo europeo idealizado que Miyazaki volvería a usar en sus películas posteriores. Si bien no fue exitosa al estrenarse, El castillo de Cagliostro representa culturalmente a toda la saga de *Lupin III* y es considerada por algunos una de las mejores películas de toda la trayectoria cinematográfica de Miyazaki (Surat 2012). Con el mismo estudio Miyazaki dirigió seis capítulos de *Meitantei Hōmuzu* [*Sherlock Hound*] en 1981, que relata la historia escrita por Arthur Conan Doyle pero con

personajes caninos. Sin embargo tuvieron problemas con el permiso de cede de derechos por lo que la serie tuvo que se cancelada.

Miyazaki y Takahata hubieran ido por un camino distinto si no hubieran conocido a Toshio Suzuki. Él nació en Nagoya, en la prefectura Aichi en 1948 y estudió literatura en la universidad de Keio. Entró a la industria de edición de revistas y a los 29 años, en 1978, pasó a ser editor en la nueva revista *Animage*. Como primera labor debía escribir una nota acerca de *Las aventuras de Hols: el príncipe del sol*, de la cual Isao Takahata era director en Toei Doga. Suzuki llamó a Takahata para entrevistarle sin embargo el director habló por una hora sobre por qué no podía dar comentarios sobre su proyecto. Luego le pasó el teléfono a Miyazaki quien le dijo a Suzuki que comentaría sobre la película con la condición que Suzuki le diera 16 páginas en la revista de cobertura para el comentario. Al final Suzuki no pudo obtener ningún comentario sobre la serie (Studio Ghibli [videgrabación]). Sin embargo, Suzuki estuvo más involucrado con la animación y llegó a conocer a Miya-san a través de futuras entrevistas, hasta el punto que comenzaron a hablar sobre las ideas que Miyazaki tenía sobre nuevas películas y una en particular que se convertiría en *Nausicaa* (Studio Ghibli [videgrabación]).

*Nausicaa* primero sería un *manga* que fue hecho por pedido de Suzuki a Miyazaki, ya que era necesario que primero hubiera un *manga* exitoso que pudieran tener apoyo económico en la realización de la película. De esta manera, en 1984 Miyazaki junto a Suzuki y a Takahata, en el rol de productor por primera y única vez, harían *Kaze no Tani no Naushika* [*Nausicaa del Valle del Viento*] en Topcraft, un estudio abierto exclusivamente para la creación de esta película. *Nausicaa* cuenta la historia de una princesa que se encuentra involucrada en un conflicto entre Tolkemia, un reino de gran tecnología, y una jungla de insectos. En esta película entraría a trabajar uno de los animadores más importantes en Japón quien sería más tarde director de *Neon Genesis Evangelion*: Hideaki Anno. Además se uniría el compositor de música emblemático del futuro Studio Ghibli: Joe Hisaishi, quien compondría para todas las películas de Miyazaki en adelante y la mayoría de las películas de los otros directores de Ghibli. Topcraft quebró por la realización del film, sin embargo luego sería comprado por Miyazaki, Takahata y Suzuki, quienes lo renombrarían como Studio Ghibli. En



principio Miyazaki, quien era un fanático de la aeronáutica, utilizó el nombre de un avión italiano llamado Ghibli. Sin embargo, Toshio Suzuki cuenta que Miyazaki pronunciaba Ghibli de forma equivocada: “yibli”, una pronunciación japonesa, y no “gibli” como era en italiano (Studio Ghibli [videograbación]). Más tarde se enterarían que la palabra Ghibli es el nombre de los vientos fuertes calurosos del desierto del Sahara. Se podría decir que se usó esta palabra como nombre para describir el gran y potente efecto que tiene algo tan pequeño como el Studio Ghibli sobre la gente (Toonz.com s/a). En esta foto se ve a los tres fundadores de Ghibli, 30 años después de la fundación del estudio:

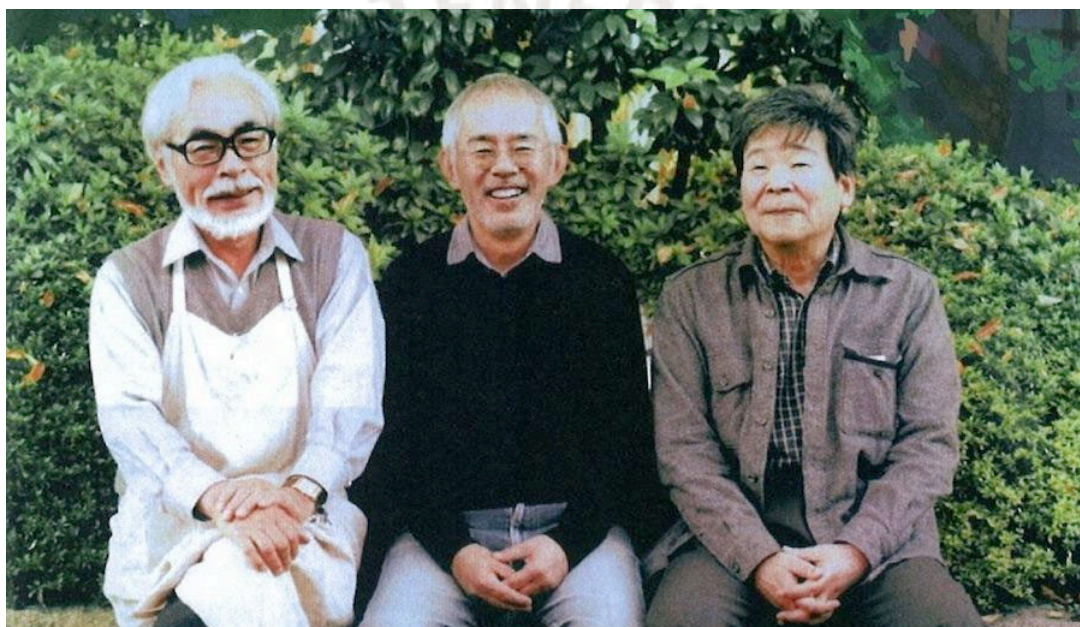


Fig. 1.7: Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Isao Takahata: los fundadores de Studio Ghibli (2013).

### La trayectoria de Studio Ghibli

Dos años más tarde, en 1986, estrenó *Tenkû no shiro Rapyuta* [*Laputa: un castillo en el cielo*] que cuenta la historia de Sheeta y Pazu que se embarcan en una aventura para encontrar la legendaria isla flotante: Laputa, antes que los piratas y agentes lo hagan. Luego Ghibli sacaría aproximadamente una película cada dos años, poniéndose un estándar de producción muy exigente y exigiendo una calidad de imagen elevada. Se trabajaron dos películas a la vez: *Hotaru no haka* [*La tumba de las luciérnagas*], sobre dos niños que intentan sobrevivir la época de guerra, dirigida por Isao Takahata y *Tonari no Totoro* [*Mi vecino Totoro*], sobre dos niñas que hacen amistad con un espíritu

del bosque, por Hayao Miyazaki. Toshio Suzuki presentó ambos proyectos y pudo conseguir dos soportes económicos separados, sin embargo igual era una apuesta ambiciosa y se vivieron momentos críticos. A pesar de las dificultades, ambas películas se pudieron terminar en dos años, una trabajada en paralelo a la otra (Studio Ghibli [videgrabación]). En *Mi vecino Totoro* se uniría Kazuo Oga como director de arte y artista de fondos, cuyo estilo de fondos se volvería característico en gran parte de las películas Ghibli. Miyazaki dirigiría en los años siguientes *Majo no takkyubin* [*Kiki la aprendiz de bruja*, 1989], sobre una brujita que debe ir a trabajar a una nueva ciudad, y *Kurenai no buta* [*Porco Rosso*, 1992], sobre un piloto que por una maldición es un cerdo y se dedica a cazar pilotos piratas.

En 1995 Miyazaki tenía planeado hacer dos películas: *Kemushi no Boro* [*Boro la oruga*] y *Mononoke Hime* [*Princesa Mononoke*]. Sin embargo, Suzuki optó por convencerlo en que haga *Princesa Mononoke* por tratarse de una película de acción. Miya-san aún estaba por los 50s y *Mononoke* era una película de acción y Suzuki consideraba que si Miyazaki no la dirigía en ese momento no la llegaría a hacer nunca. Igualmente Studio Ghibli tenía capital para hacer una película ambiciosa de acción y tenía a un equipo de artistas que necesitaban un proyecto complejo para subir al siguiente nivel en el ámbito técnico (Studio Ghibli [videgrabación]). Miyazaki fue responsable de redibujar alrededor de 80,000 dibujos de la animación. Es así como *Princesa Mononoke* salió a la luz en 1997 y se convertiría en la película emblemática de Miyazaki no solo en Japón sino en Norteamérica y el mundo, batiendo todos los récords de taquilla hasta ese año en Japón. Esta película épica cuenta la historia de Ashitaka, un príncipe de la época Muromachi que busca curarse de una maldición y se encuentra involucrado en un conflicto armado entre los humanos y los espíritus del bosque.

En el 2001, con el estreno de *Sen to Chihiro no kamikakushi* [*El viaje de Chihiro*], la filmografía de Miyazaki y Studio Ghibli sería reconocida por la crítica internacional al ganar el Oso de Oro de Berlín y el Oscar de la Academia a Mejor Película de Animación en el 2002. Esta película cuenta la historia de Chihiro, una niña que se encuentra atrapada en el mundo de los espíritus y tiene que trabajar en una casa de baños para salvar a sus padres. Ese mismo año se inauguraría el Museo Ghibli, diseñado

por el mismo Miyazaki y donde su hijo Goro trabajaría como arquitecto y eventualmente entraría como director a Studio Ghibli. En el museo se ven exhibiciones sobre la animación que hace Ghibli, una réplica de lo que es un estudio de animación y el proceso, el Nekobus, exhibición de cortos Ghibli exclusivos para el museo, etc.

Después de *El Viaje de Chihiro* Miyazaki se retiró del cine (una de las muchas veces que lo hizo) sin embargo volvió a la industria para dirigir *Hauru no ugoku shiro* [*El castillo ambulante de Howl*], basado en el libro de Diana Wynne Jones, ya que Mamoru Hosoda, el director original, tuvo que dejar el proyecto. Este film tuvo muy buena acogida de la crítica. En el 2008 se estrenó *Gake no ue no Ponyo* [*Ponyo en el acantilado*], una adaptación del cuento de la Sirenita, y se caracterizó por tener un estilo visual muy distinto y artístico. Su última película como director hasta la fecha fue *Kaze Tachinu* [*El viento se levanta*], sobre la vida de Jiro Horikoshi, un diseñador de aviones caza de la segunda guerra mundial, en el 2013. Este film tuvo controversiales críticas en el Japón, donde incluso llamaron a Miyazaki traidor y anti-japonés al mostrar la futilidad de la guerra y críticas en Corea del Sur por vanagloriar a un símbolo militarista japonés que motivó que durante la guerra se realizaran trabajos forzados para la fabricación de aviones. (McCurry 2013). Ese mismo año Miyazaki anunció su retiro definitivo de la producción de largometrajes. Se podría decir que *El viento se levanta* es la película más personal de Miyazaki al tratar directamente de su pasión por los aviones y su espíritu antibélico, una contradicción que define mucho su tipo de carácter y forma de ver la vida, y que busca responder a través de la película (Sunada 2013 [videograbación]).

Isao Takahata, además de dirigir *La tumba de las luciérnagas* dirigió *Omohide poro poro* [*Recuerdos del ayer*, 1991], *Heisei Tanuki Gassen Pompoko* [*Pompoko*, 1994], *Hôhokekyo Tonari no Yamada-kun* [*Mis Vecinos los Yamada*, 1999] y *Kaguyahime no Monogatari* [*El cuento de la Princesa Kaguya*, 2013]. Las últimas dos películas mostraron ser de un estilo estético muy distinto, que evoca más a las acuarelas y al trazo artístico. Takahata es muy pensativo y actúa de forma poco convencional al hacer sus películas lo cual hace que sus films sean muy artísticos y profundos. No obstante, su carácter hace que el tiempo de producción sea mayor y no se cumpla con las fechas de entrega, lo cual hace que Miyazaki y Suzuki pierdan la paciencia. En el caso de *El*

*cuento de la Princesa Kaguya*, la producción de la película tardó alrededor de 8 años en acabarse. Esta iba a estrenarse al mismo tiempo que *El viento se levanta* pero se estrenó posteriormente por temas de producción. Toshio Suzuki quería estrenar simultáneamente las películas de ambos amigos ya que en el fondo eran directores rivales y eso los motivaría a hacer muy buenas películas (Sunada 2013 [videgrabación]).

Otros directores también se unirían al grupo de Studio Ghibli: Tomomi Mochizuki con *Umi ga kikoeru* [*Puedo escuchar el mar*, 1993], Yoshifumi Kondo con *Mimi o Sumaseba* [*Susurros del corazón*, 1995], Hiroyuki Morita con *Neko no Ongaeshi* [*Haru en el reino de los gatos*, 2002]), Hiromasa Yonebayashi con *Kari-gurashi no Arietti* [*Arriety y el mundo de los diminutos*, 2010] y *Omoide no Marnie* [*Recuerdos de Marnie*, 2014] y Goro Miyazaki con *Gedo Senki* [*Cuentos de Terramar*, 2006] y *Kokuriko-zaka Kara* [*La colina de las amapolas*, 2011]. Miyazaki apoyaría en muchas de estas películas como guionista o artista *storyboard* así que siempre las películas Ghibli tienen algo de él y pequeñas características de su forma de contar historias.

Hayao y su hijo Goro nunca han tenido una buena relación al estar Hayao más ausente de casa por su trabajo y Goro cuenta que fue criado no por su padre sino por sus películas (Ashcraft 2015). *Cuentos de Terramar* la iba a dirigir Hayao inicialmente pero, al estar ocupado con la dirección de *El castillo ambulante de Howl*, Suzuki decidió darle la tarea a Goro, quien no tenía ninguna experiencia como director, decisión que Hayao se opuso desde un principio. Al ver la película finalizada Hayao comentó que veía en ella a su hijo que aún no es un adulto y que fue bueno que hiciera una película para que ya no siguiera haciendo más, sin embargo luego dijo que fue una buena película porque fue hecha con honestidad (Ashcraft 2015). A pesar de sus duras críticas y enemistad con Goro, Hayao apoyó a su hijo en la producción de su segunda película; *La colina de las amapolas*, donde Hayao co-escribió el guión. Actualmente Goro ha terminado de dirigir la primera serie anime de Studio Ghibli: *Sanzoku no Musume Ronja* [*Ronja, la hija del bandolero*, 2014] para la cadena NHK. Goro niega ser el sucesor de su padre, dice que puede trabajar con una historia una vez que se la encargan pero que no puede lidiar con su propio estudio como lo hacía Hayao (Bassel



2014). Aquí se ve a Goro en una entrevista sobre su película *La colina de las amapolas*, cuyo guión fue co-escrito por su padre:



Fig. 1.8: Goro Miyazaki junto a un cartel promocional de su película *La colina de las amapolas* (2011).

Después del retiro de Hayao Miyazaki en el 2013, Studio Ghibli anunció que suspendía su producción de largometrajes hasta nuevo aviso y se enfocaría en hacer ajustes a su estructura interna, en su manejo de regalías y *merchandising*. Miyazaki comenzó a dibujar un manga acerca de samuráis de la época Sengoku, dos meses después de retirarse. Sin embargo la producción del *manga* ha sido lenta, él ha dicho que no está seguro si lo puede terminar y por el momento se ha archivado (Melrose 2014). Miya-san actualmente está trabajando en un proyecto de corto, basado en una historia que archivó por hacer *Princesa Mononoke: Boro la oruga*. Se ha reestructurado como un corto en CGI junto al animador Yuhei Sakuragi y en el 2015 se hallaba en etapa de producción (Schilling 2015). Además está en proyecto el construir un parque de atracciones donde se muestren los imaginativos paisajes que retrató en sus películas llamado *El bosque donde el viento se levanta* para que los niños estén rodeados de naturaleza y puedan apreciarla usando todos sus sentidos. Se piensa inaugurar en el 2018 en la isla Kume, que está hecha de bosques, en Okinawa, Japón (Morton: 2015). En febrero de 2017,

Toshio Suzuki confirmó que Hayao va a hacer una nueva película pero hasta el momento se desconoce la temática de la misma.

### 1.2.2 Temas y estilo de animación de Miyazaki

Hayao Miyazaki ha desarrollado desde su primera película independiente *Nausicaa* varios temas, un estilo y reflexiones sociales y filosóficas acerca de su visión del mundo. De la misma manera se ha encargado de seguir una buena forma de trabajo y producción de sus películas. Estos son los factores diferenciales que lo hacen resaltar sobre todos los otros realizadores de anime en la industria y lo que le ha dado forma al estudio de anime que creó junto a Isao Takahata y Toshio Suzuki: Studio Ghibli.

#### Temas narrativos y pensamientos sobre el mundo actual

Entre los temas más resaltantes del director japonés se encuentran la relación del hombre y la naturaleza, el realismo mágico y la añoranza por un mundo utópico, el feminismo, las creencias religiosas y la cultura japonesa y lo antibélico. Estos temas dan a entender que su visión tiene mucho que ver con su actitud conservadora (Schellhase 2014).

La relación entre el hombre y la naturaleza frecuente su filmografía. Miyazaki es fuerte defensor de la protección del medio ambiente y constantemente está involucrado en proyectos que tienen como fin cuidarlo, como el *Totoro Forest Project* donde muchos artistas colaboraron con hacer piezas ilustradas para subastarlas y recaudar fondos para preservar el bosque Sayama, bosque en el que está basado el mundo de *Mi Vecino Totoro*. Miya-san comenta que su único día libre de la semana es el domingo y que, aún así, trabaja, ya que se dedica a limpiar el río (Sunada 2013 [videgrabación]). La relación hombre-naturaleza que desea Miyazaki es que ambos puedan convivir juntos pero él ve que siempre viven en conflicto. Por un lado el hombre se encarga de destruir la naturaleza para sus propios fines ambiciosos. Sin embargo, también retrata a la naturaleza como destructiva hacia el hombre, coloca a los dioses y espíritus como personajes vengativos por las acciones humanas en *Princesa Mononoke*. Según Hayao la percepción de la gente disoció las cualidades reales de la naturaleza y relacionaba a



Ghibli con películas que eran gentiles con la naturaleza, concepción que buscó cambiar por completo con *Princesa Mononoke*. Miyazaki va mucho con la idea que el hombre quiere ser uno con la naturaleza, lo cual no solo se da en las creencias japonesas sino en las culturas primitivas en general: África, Mesoamérica y Sudamérica (Miyazaki 2009: 146). Por otro lado él relaciona la naturaleza con su propia identidad:

Estoy preocupado, porque para mí el profundo bosque está conectado de alguna manera con la oscuridad enterrada dentro de mi corazón. Siento que si es borrada, entonces esta oscuridad dentro de mi corazón también desaparecería, y mi existencia se volvería superficial (Miyazaki 2009: 360) [Trad.].

En esta cita Miya-san expresa que lo oscuro y negativo de su personalidad se expresa también en la naturaleza y lo considera igualmente importante. El bien y el mal son dos conceptos muy explorados por el director y nunca uno excluye al otro sino ambos coexisten en armonía. Miyazaki y su relación con la naturaleza es gran parte del análisis de la tesis así que se profundizará con mayor detenimiento en los siguientes capítulos.

Por otro lado Miyazaki crea mundos donde lo fantástico y sobrenatural es posible. Los dioses van a descansar y refrescarse a casas de baños, las casas caminan y viajan entre dimensiones, los espíritus protectores del bosque declaran guerra contra los humanos, las brujas vuelan y trabajan y los gatos son buses que transportan niños y espíritus. Todo es parte de la vida cotidiana, por más espectacular que sea, dentro de su propio universo. Más aún está el tema de la añoranza por un mundo lejano o un mundo utópico. Según Miyazaki la nostalgia por un mundo perdido es algo que le ocurre a todos, sin importar la edad, aunque es cierto que la gente mayor suele tener niveles más altos de nostalgia. Para él, la nostalgia ha sido uno de los puntos de partida para crear animación (Miyazaki 2009: 18).

El feminismo es otro tema importante que trata Miyazaki. En sus películas las mujeres suelen ser las que más trabajan, tienen mucha fuerza e independencia y ocupan los roles protagónicos de las historias. Toshio Suzuki cuenta que hay un trato mejor hacia las mujeres en ciertos aspectos en Studio Ghibli como, por ejemplo, el baño de mujeres está notablemente mejor acondicionado y es más espacioso que el de los hombres y que a

Miyazaki le gusta en particular que las mujeres se sientan contentas con su trabajo (Studio Ghibli [videgrabación]).

Las creencias religiosas y la cultura japonesa están siempre presentes, ya sean como motor principal de la historia o contexto. Se podría decir que *El Viaje de Chihiro*, *Mi Vecino Totoro* y *Princesa Mononoke* son las películas donde más se puede ver la presencia de dioses y espíritus interactuando con los protagonistas en espacios primordialmente japoneses: un balneario japonés alrededor de una casa de baños, el campo japonés de la posguerra y el bosque y las aldeas de la era Muromachi. La creencia religiosa primordial en las obras de Miya-san es el sintoísmo, el cual se va a profundizar más adelante.

Como otro tema importante está lo antibélico en las películas miyazaquianas. Si bien Miyazaki emplea las batallas, armamento, aviones y otros medios que evocan violencia, en el fondo no busca sino criticar la situación actual de arreglar las formas de manera bélica. Para él su fascinación por los aviones es a veces contradictoria con su pasión por ir contra lo bélico. Miyazaki es un pacifista y, como director para un público infantil por excelencia, quiere crear un mundo mejor y sin violencia para los niños.

Hayao Miyazaki tiene opiniones fuertes acerca de varias problemáticas contemporáneas, lo que da mucha forma a su trabajo. En primer lugar, se puede hablar de su notorio pesimismo ante el *anime* contemporáneo y a la industria de la animación en el Japón. Según él la industria está llena de *otaku*; fans y no profesionales, que nunca aprenden nada y que él no es un *otaku* (Sunada 2013 [videgrabación]). Para Miya-san la animación debe tener pocas barreras de entrada pero barreras de salida altas y purificantes. Sin embargo, él opina que las películas de Disney fallan en esto y, en este contexto, odia estas películas ya que no buscan purificar a la audiencia sino solo satisfacerla (Miyazaki 2009: 72). Hayao no disfruta de la animación como industria ya que lo restringe mucho como artista. Como industria busca más vender un producto y no ir más allá y comunicar lo más importante, las situaciones sencillas que llevan a la imaginación y a los temas humanos más profundos que realmente muevan a las audiencias. Para él la industria utiliza muchas formas gratuitas y vulgares de ganarse a

la audiencia, como es el uso de la exageración o sobreexpresión y la pérdida de motivación detrás de la producción animada. La industria se torna masiva y mientras más haya mejor, no se dedica a hacer menos y de mejor calidad.

Por otro lado, tiene su propia opinión sobre el arte de hacer animación y cine. Miyazaki considera que la animación es cualquier cosa que él quiera crear (Miyazaki 2009: 17). Comenta que después de ver *Hakujaden* comenzó a reflexionar profundamente sobre lo que debía crear; algo en lo que realmente él creía sin importar cuan embarazoso y sincero sea (Miyazaki 2009: 70). Siempre está en busca de historias originales y de empujar las condiciones de trabajo hasta el límite para hacer obras de arte. No le gusta el camino fácil y cuenta que por esa razón Studio Ghibli no realiza secuelas. Sin embargo, este método de trabajo lo sigue desde la época que Takahata dirigía *Heidi* (Miyazaki 2009: 86). Por otro lado también habla de conservar la energía del equipo para poder llegar a la meta y mantener un buen ambiente de trabajo. En 1991 cuenta que el estudio ya se había vuelto conservador y que sus integrantes querían ganar para vivir y no vivir por el arte, que no se entusiasmaban tanto como hacía tres años y buscaban solo una forma de trabajo estable. Debía exigir pero no cambiar radicalmente la forma de trabajar (Miyazaki 2009: 89). No obstante su motivación en crear historias y trabajar en equipo, Miyazaki se pregunta de forma pesimista de qué vamos a hacer películas si gran parte de nuestro mundo es basura (Sunada 2013 [videograbación]). Acabando su película *El viento se levanta* [2012] manifiesta: “hacer cine solo trae sufrimiento” (Sunada 2013 [videograbación]), reflexionando probablemente en todo lo que tuvo que sacrificar para llegar donde está, como la relación con su hijo, que nunca estará satisfecho con su trabajo y que eventualmente tendrá que retirarse de forma definitiva de la única forma de vida que conoce.

Otro tema que discute mucho es la niñez, ya sea de la niñez en el mundo actual o sobre su propia niñez. A Miyazaki le preocupa mucho los niños, son su público principal, y le preocupa mucho hacer obras que sean de su agrado y que ellos puedan aprender y encontrar sabiduría en el mensaje que les quiere dar. Miya-san dice que lo que aprende alguien en su niñez tiene una influencia decisiva en su vida y que hace que algo tan corto como cinco minutos para un niño, sea equivalente a un año para un adulto

(Miyazaki 2014: 75). Miyazaki cuenta que en su niñez él pasaba como el niño bueno, gentil con sus hermanos, alegre con sus amigos, pero en realidad era muy inseguro y tímido y los *manga* de Osamu Tezuka lo motivaban a querer descubrir el mundo (Miyazaki 2014: 122). Si bien Miyazaki habla mucho sobre la niñez es difícil saber hasta qué punto las ideas que uno ve en sus películas provienen o no de los recuerdos de su infancia. En una entrevista que habla sobre su película *Mi vecino Totoro* cuenta que dibuja basándose en lo que recuerda de chico:

Yo estaba muy feliz de hacer una película [*Mi Vecino Totoro*] lleno de fragmentos de paisajes que había visto en Japón, o recordado, o que había visto en mi infancia. Por ejemplo, el gran árbol de alcanfor en Tsukamori, el bosque - aunque en realidad no era un árbol tan grande, yo sentí que había visto un árbol así de grande. Todos tenemos algún árbol que mirábamos con asombro por su tamaño y grandeza cuando éramos pequeños. Cuando dibujé el árbol, resultó ser así de enorme. No siento en absoluto que estoy mintiendo porque en mi mente me lo imagino así de grande (Miyazaki 2009: 350) [Trad.].

En esta cita cuenta cuán grande era el árbol para él de chico, refiriéndose a un alcanfor en particular de su infancia, resaltando el impacto que le dejó el tamaño del árbol y que, como veremos más adelante, la grandeza del árbol sería una característica de los árboles en sus películas. Sin embargo en otra entrevista dice algo muy distinto:

Como gigantescos árboles de alcanfor aparecen a menudo en películas mías como *Mi vecino Totoro*, muchas personas asumen que tengo recuerdos de la infancia de estos árboles, pero no es cierto. [ ... ] Yo tiendo a recordar escenas de niño que he visto como un adulto. [ ... ] Los árboles de alcanfor gigantes, por ejemplo, son algo que empecé a fantasear cuando tenía más de treinta años de edad y comencé a desarrollar un gran interés en el mundo natural (Miyazaki 2009: 162) [Trad.].

Aquí Miyazaki dice que la imagen de los árboles gigantes no vienen de su infancia sino de su adultez, sin embargo se puede interpretar que Miyazaki fue consciente de cuán importante era la grandeza y tamaño del árbol cuando fue adulto. Es importante tener en

cuenta que hasta el mismo Miyazaki nos dice que siempre se contradice, por lo que acertaríamos en decir que ambos comentarios tienen matices de verdad.

### Miyazaki habla sobre el árbol

Las últimas citas tratan acerca del tema central de esta tesis: el árbol. Miyazaki ha dado una extensa opinión exclusiva sobre árboles en su ensayo “*Kyoboku o mi ni iku*” [“En ir a ver un Árbol Gigante”] para Kodansha Culture Books. Aquí recuerda de cuando comenzó a amar los árboles y habla de un roble chino que vio desde la ventana de su salón de la escuela primaria (Miyazaki 2009: 162). Si bien argumenta por ratos que su fascinación por los árboles vino después, en su adultez, cuenta también que de niño quería dibujar cosas grandes, entre ellas árboles, al estar atraído a lo alto y grande a una temprana edad psicológicamente. En otra entrevista comenta que de niño no le gustaban mucho las plantas pero que cuando estaba en noveno grado se quedó impresionado con cuán magnífico era el árbol y que no sería hasta pasado sus treinta años que se enamoraría del árbol, en particular de las hojas del zeklova (Miyazaki 2009: 354).

Para Miyazaki es muy importante retratar el árbol japonés y la concepción que él tiene de los árboles. Cuenta que fue a Europa cuando tenía 30 años pero no tendría el mismo sentimiento hacia los árboles europeos que en Japón, incluso no podía entender como la gente en las historias de los hermanos Grimm podía dormir dentro de los árboles. Es cuando entendió que los árboles japoneses tenían muchos bichos y criaturas viviendo en su interior y eso era lo que Miyazaki llamaba verdadera naturaleza (Miyazaki 2009: 357). En *Mi Vecino Totoro* Miyazaki opta solo por hacer un árbol de alcanfor y no más. Estos árboles no producen bellotas y no quiere casi usar exageración en la escena en la que las semillas crecen ya que se descontextualizaría la historia y ya no parecería ser que ocurre en Japón (Miyazaki 2009: 354).

Otro punto importante de los árboles es el valor sagrado y su relación con los dioses. Los árboles pertenecen al bosque y había una gran cantidad de bosques en la antigüedad. Para Miyazaki, el bosque es el hogar de los dioses por su profundidad y oscuridad. Cuenta que la gente de la antigüedad veneraba el árbol del *sakaki* y respetaba los bosques por la sensación de miedo y sorpresa que causaban (Miyazaki 2009: 358).



Esta cita revela la visión de Miyazaki respecto a la herencia ancestral común de veneración a los árboles.

Tan grande es la fascinación de Miyazaki hacia los árboles que comenta, en 1994, el deseo de hacer una película que gire en torno a un árbol en particular y mostrar el mundo bajo la visión y sentido del tiempo del mismo árbol. Sin embargo, bromea preguntándose si una película así podría ser entretenida (Miyazaki 2009: 163). En la siguiente cita reflexiona sobre el significado de los árboles para él, resaltando que ha crecido siempre con ellos, que son parte profunda de sí mismo y un mundo sin ellos sería inimaginable:

Porque me encantaría hacer este tipo de película [sobre un árbol], puede sonar como si los árboles tienen un significado especial para mí. Más que simboliza la búsqueda de recuerdos personales, creo que los árboles representan algo que heredé de lejos, muy en el pasado. Hay algo psicológico aquí porque yo, obviamente, siento que en una escena un paisaje con árboles es preferible a una sin ellos, pero si yo hubiera nacido en el desierto no me sentiría de esta manera . También hay una gran diferencia entre el darse y no darse cuenta que los árboles vivos hoy en día han estado viviendo en esta tierra mucho más tiempo que el que nosotros jamás podríamos imaginar. Si los árboles no hubieran estado creciendo en la tierra desde hace miles de años, asumiríamos una tierra sin ellos, y probablemente nunca se nos ocurriría tratar de plantarlos (Miyazaki 2009: 163) [Trad.].

Los árboles siempre han estado ahí para él, como lo han estado para el resto de personas que han vivido cerca de árboles. Para él hay una relación intrínseca entre humano y árbol, una relación de convivencia duradera y en armonía. Como lo dice en la cita al principio de la tesis, parte de su discurso a una clase escolar de chicos de sexto grado, “tanto los seres humanos como los árboles, por lo tanto, me parecen lo mismo” (Miyazaki 2009: 149) [Trad.]. Los humanos y los árboles son parte de un ciclo de vida muy similar, del cual se profundizará más en el Capítulo 2 con los poemas japoneses.

Se podría decir que por la relación existente entre humano y árbol, Miya-san critica fuertemente la destrucción de esta relación por medio de la deforestación y el maltrato



del medio ambiente. Los árboles contribuyen con el hombre dándole innumerables beneficios, por lo que el hombre le ha atribuido al árbol ideología y conceptos abstractos para resaltar su importancia en la vida. Este punto, se podría decir que es central para ayudar a definir la relación de Miyazaki con el árbol y, así, llegar a la significación que el árbol tiene para el director japonés.

### Proceso de animación

El proceso de trabajo en Studio Ghibli no difiere mucho del proceso de animación de otras casas de animación 2D. Existen tres fases principales: preproducción, producción y post producción. La preproducción suele estar a cargo de Miyazaki gran parte del tiempo, siendo él la persona que le da toda la cara al film: la historia, los personajes y el contexto. En algunos casos, como en el de *Nausicaa en el Valle del Viento*, Miyazaki realiza un *manga* antes de comenzar a hacer el *storyboard*, o guión visual, de la película. En otros casos parte de *concept art*<sup>15</sup> y luego salta a *storyboard*, el cual no se termina hasta después de un año de producción. Es por eso que la preproducción y producción en Ghibli andan entremezcladas y los trabajadores preguntan y no entienden en realidad en qué dirección va el film, muchas veces Miya-san tampoco lo sabe (Sunada 2013 [videograbación]). Miyazaki es un director completo, un *kantoku* (Chung 2012), y hace de todo en su producción, suele estar metido en todo los aspectos del film, no solo como director sino también como animador, fondista, artista de concepto, etc., sin embargo ha tenido que ir delegando distintas partes del trabajo por la edad y por la carga pesada de su labor, a otros empleados de Ghibli. Aquí se ve a un sonriente Hayao en su escritorio de trabajo, el cual está lleno de hojas de *storyboard*, *concept art* y hojas de animación esperando ser revisadas:



Fig. 1.9: Miyazaki en su escritorio de trabajo.

<sup>15</sup> Arte de concepto. Todo el arte preliminar que inspira el diseño técnico posterior de personajes y fondos.

La siguiente imagen es un *concept art* de Miyazaki de la película *El viaje de Chihiro*. Los *concept art* que suele hacer son pintados en acuarela y muchas veces el diseño de los personajes y composición de encuadre llegan a reproducirse con mucha exactitud en el producto final:



Fig. 1.10: *Concept art* en acuarelas de *El viaje de Chihiro*, por Hayao Miyazaki

Esta es una hoja de *storyboard* que muestra los planos de la secuencia dibujados por Miyazaki, además de anotaciones de movimientos de cámara, indicaciones de acción de personaje y otras anotaciones relevantes al futuro proceso de la película que tiene el director:

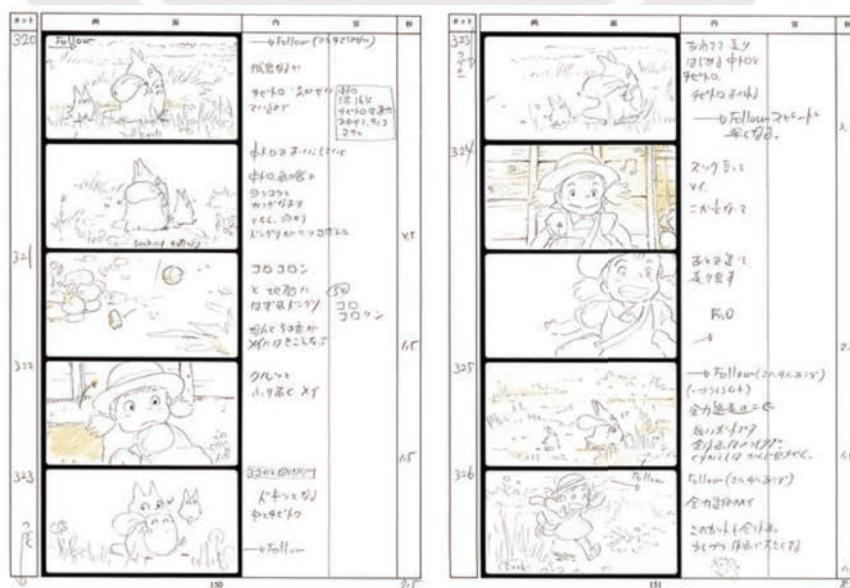


Fig. 1.11: Hoja de *storyboard* de *Mi Vecino Totoro*, por Hayao Miyazaki

Mientras que Miyazaki se encarga de avanzar el *storyboard* algunos artistas se encargan de hacer el *layout* de las escenas aprobadas. El *layout* se entiende como instrucciones técnicas de movimiento de cámara, poses principales de los personajes *on model*<sup>16</sup> y línea de fondo final. Es como un manual o guía de instrucciones para los otros departamentos que trabajan en la película: el departamento de arte que se dedica a pintar fondos, el departamento de animación que va a hacer que los personajes, elementos y efectos especiales tomen vida. El *layout* también sirve para separar todo en capas para que cada elemento del encuadre se pueda trabajar por separado y por distintas personas. En el siguiente *layout* se puede observar que se separan las capas coloreando cada capa e indicando con un título en que posición va a ir: *OL* (*overlay*, encima), *UL* (*underlay*, debajo). Igualmente se indica el tiempo que va a durar la toma y si va a haber un movimiento de cámara; aquí hay un mínimo *zoom out*:

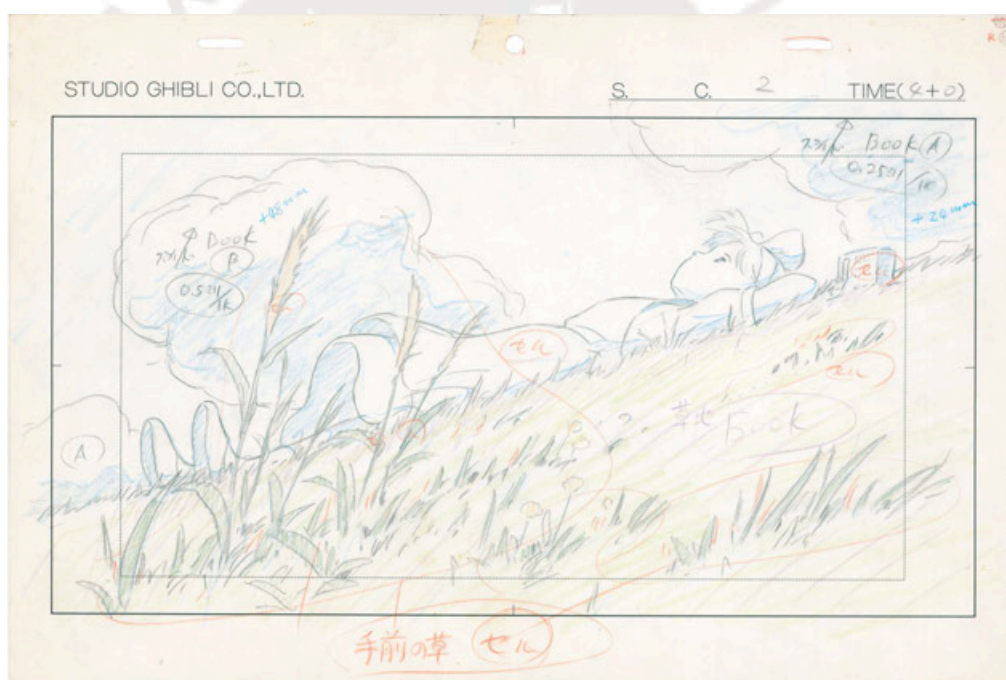


Fig. 1.12: *Layout* de la escena 2 de *El Servicio de lavandería de Kiki*.

El *x-sheet*, *exposure sheet*, *time sheet* o *dope sheet* es una gran tabla donde se contabiliza la cantidad de dibujos por cuadro, al igual que acciones a ocurrir en el relato, movimientos de cámara y diálogos. Es la herramienta primordial del animador tradicional para planificar la duración de sus dibujos y la duración de las acciones, es decir el *timing*. A continuación se pueden ver dos *x-sheets*; el primero es un *x-sheet*

<sup>16</sup> A modelo, acorde al diseño de personajes.



occidental y el segundo es un *x-sheet* de Studio Ghibli, que sigue los parámetros de los *x-sheet* japoneses:

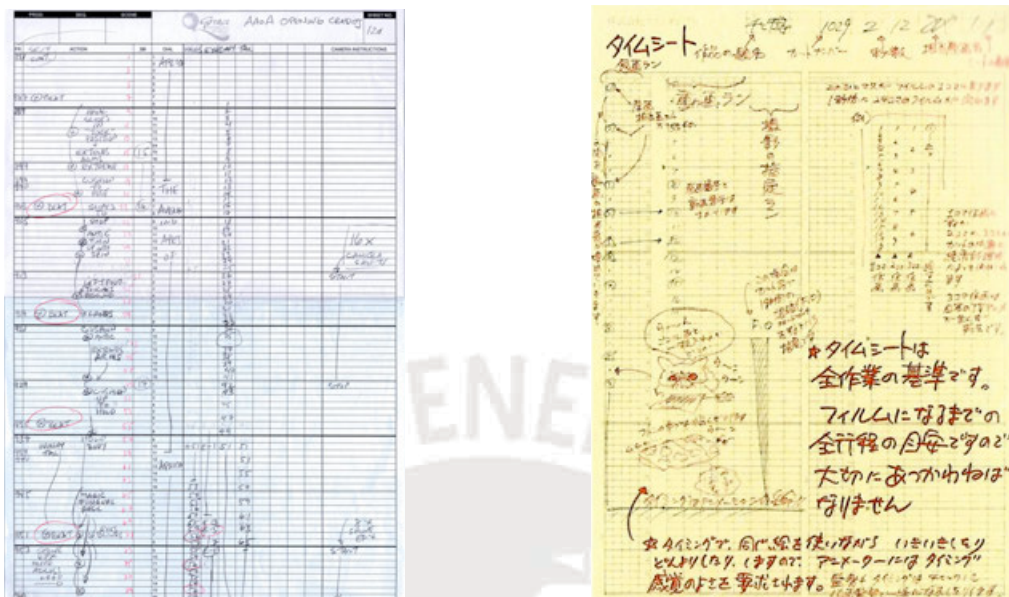


Fig. 1.13 y 1.14: *X-sheet* occidental [izquierda] y time sheet de Studio Ghibli [derecha].

De acuerdo a Peter Chung, animador coreano-americano, tanto occidentales como japoneses comparten la necesidad de ser muy específicos y organizados, sin embargo, además del idioma y la orientación de trabajo (los japoneses escriben de derecha a izquierda) hay otras diferencias. Una de ellas es el sistema de capas. Los occidentales nombran con letras mayúsculas las capas según el contenido de la capa, en cambio, los japoneses nombran con letras mayúsculas del alfabeto según el orden que el celuloide será puesto para ser fotografiado (A va abajo, luego sigue B, C va tercero, etc). La numeración de cada dibujo es secuencial y cambia en cada nivel de trabajo (hay una numeración del animador supervisor y luego es cambiada por el que dibuja intermedios y finalmente por el entintador y colorista), a diferencia del sistema occidental, donde el animador supervisor, el que hace los primeros dibujos, define la numeración. El sistema japonés simplifica la contabilización de los dibujos (Chung 2012).

Una vez finalizado el *layout* de una escena o toma se deriva ésta al departamento de arte para dibujar y pintar los fondos. Kazuo Oga, quien es el pintor principal de fondos para las películas de Miyazaki, pinta los fondos a mano con pintura al agua asiática (*poster paint*) de marca Nicker. Cuenta que utilizan este tipo de pintura ya que suele tener

colores brillantes y es fácil de usar. Además, como tiene que hacer muchos fondos (cada fondo aparece en pantalla entre 3 o 4 segundos), no pueden usar pintura muy cara. Solo utiliza dos tipos de pinceles: *hira-fude* (pincel plano) y *sakuyo-fude* (pincel en punta) (Blake 2010). En el siguiente fondo se ve el gran nivel de detalle que tiene la base del árbol y las flores, sin embargo está diseñado de tal manera que ayude a que los personajes de la escena resalten:



Fig. 1.15: Fondo de *Princesa Mononoke*, por Kazuo Oga.

La escena de *layout* también se lleva al departamento de animación, el cual realiza animación tradicional hecha en papel. La animación tradicional en Japón se separa en dos grupos: *genga* (*key animation*, animación de dibujos claves) y *dōga* (*inbetween animation*, animación de dibujos intermedios), dirigidos por el director de animación: el *sakuga kantoku* o *sakkan* (Chung 2012). *Genga* consiste en dibujar los dibujos principales o claves (*keys* y *breakdowns*) de la acción que cuenten la historia y establezcan el *timing* (tiempo). Es muy importante planificar primero la escena con pocos y buenos dibujos expresivos antes de añadir los dibujos que hacen que la animación sea fluida (dibujos intermedios). Estos dibujos son parte de la segunda etapa de animación: *dōga*, que suele ser más técnica y tediosa. *Genga* suele ser hecho por animadores con mayor experiencia que dominan *timing*, toman decisiones y saben transmitir movimiento con buenos y pocos dibujos mientras que *dōga* suele ser para un asistente o alguien con menor experiencia ya que involucra tomar menos decisiones. La animación finalmente se captura en digital con una cámara y se proyecta para ver la

secuencia. La siguiente imagen es un *genga*, un dibujo bastante detallado que muestra líneas donde se va a aplicar más tarde luz y sombra, al igual que reflejos y degradados de color especiales:



Fig. 1.16: *Genga* de Pazu, protagonista de *Castillo en el Cielo*.

Una vez finalizada la animación se hace la línea final de entintado y se colorea. No fue hasta *Princesa Mononoke* que en el Studio Ghibli se entintó y coloreó cada película a mano por medio de *cel painting*: pintar cada imagen a mano con acetato en celuloide. En la imagen de abajo se muestra el proceso minucioso del pintado a mano, partiendo primero por el delineado del personaje, luego las sombras, y finalmente los bloques de color en el otro lado de la lámina de acetato:

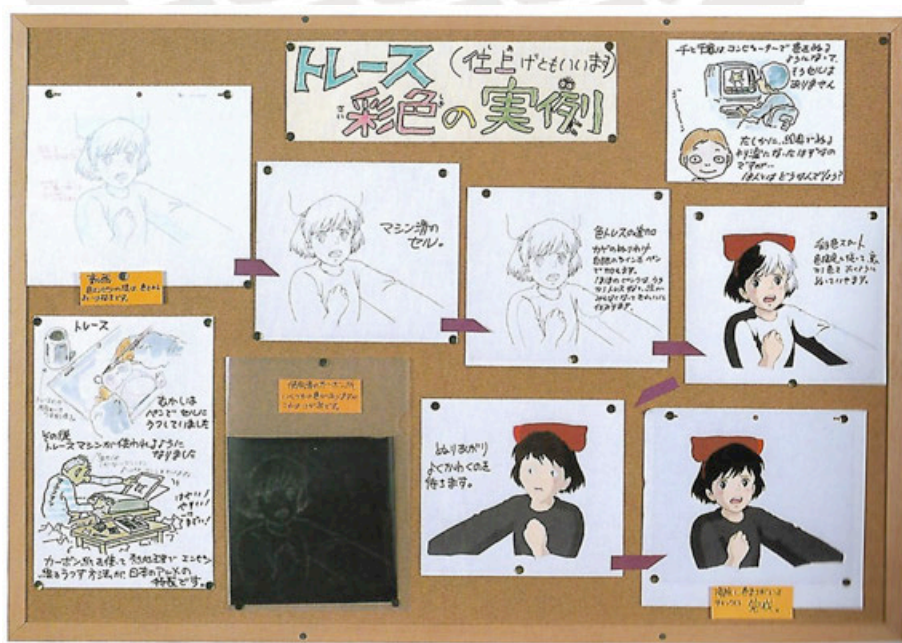


Fig. 1.17: Proceso de coloreado a mano de Kiki, exhibido en el Museo Ghibli de Mitaka, Japón.



Sin embargo Ghibli agilizó su producción al hacer el entintado y pintado digital (*digital ink and paint*) en el software Toonz. Este proceso hace que el pintado en digital reduzca tiempo de pintado en la animación cuadro por cuadro y permite que se modifiquen los colores de las paletas después que se ha pintado a los personajes.

Con los años Studio Ghibli ha estado implementando *CGI*<sup>17</sup> y otros efectos visuales digitales que no se hubieran podido lograr a mano, desde que se produjo *Princesa Mononoke* en 1997. Esto incluye *rendering 3D*<sup>18</sup> pintado digitalmente para que se vea como si estuviese pintado en celuloide, fondos en 3D para movimientos de cámara donde los fondos tienen que moverse y variar, *morphing*<sup>19</sup>, movimiento de partículas y *compositing* (Nausicaa.net s/a). *Compositing* es la etapa final de producción donde todas las capas que se han trabajado por separado, ya sean a mano o en digital, se juntan en un mismo encuadre e interactúan juntas. Aquí se ve el *compositing* de cinco distintas capas (fondo, *OL/UL*<sup>20</sup> del camino, Tatarigami, texturizado y Ashitaka) para un encuadre final de Ashitaka huyendo de un Tatarigami, en *Princesa Mononoke*.



Fig. 1.18: *Compositing* de *Princesa Mononoke*.

En lo que refiere a la forma de trabajo en Studio Ghibli los artistas trabajan bajo un sistema de salario, así que son empleados permanentes del estudio lo cual hace que la

<sup>17</sup> *Computer Generated Image*. Imágenes creadas por computadora.

<sup>18</sup> Proceso para obtener una imagen final creada por computadora.

<sup>19</sup> Transformación de imágenes digitales.

<sup>20</sup> *Over layer / under layer* (capa encima / capa debajo). Una capa de un elemento que va encima y debajo de la animación, en orden de capas.

calidad del trabajo se mantenga, todos trabajen en un mismo sitio y se construya una buena dinámica de trabajo en equipo. Según Toshio Suzuki, tanto Miyazaki como Takahata, utilizan a sus empleados como sus peones. Para Suzuki, Miya-san es un genio en hacer que la energía de otros se transforme en la suya. Algunos trabajadores opinan que por las fuertes exigencias de los directores ellos pierden su motivación. Mientras más talentoso es un artista Miyazaki le va a exigir más y por momentos es mejor protegerse y mantenerse alejado de él (Sunada 2013 [videograbación]). Miyazaki suele ser un director de decisiones rápidas, un duro crítico y un buen mentor, pudiendo realizar generalmente él mismo lo que exige a los demás. Es un adicto al trabajo; suele ser el que se queda en el estudio más tiempo y el que llega más temprano, pero gracias a su energía y rápidas decisiones es que sus películas siempre cumplen las fechas de entrega y logran gran éxito.

### 1.2.3 Estudios y fuentes sobre el cine de Hayao Miyazaki

Los estudios del contexto histórico y social del *anime* y el *manga* han ido creciendo a lo largo de los años. Los estudios académicos de la animación, particularmente la animación japonesa, se han vuelto populares actualmente por la importancia social que tienen alrededor del mundo. Siendo una autoridad en el *anime* japonés y el cine animado en general, no es sorpresa que el trabajo de Hayao Miyazaki haya sido objeto de estudio de varias investigaciones académicas. Estos estudios vienen de múltiples áreas disciplinarias tales como cine y comunicaciones, sociología, psicología, literatura, arte, ciencias medioambientales, cultura oriental y filosofía. La repercusión mundial del *anime* y lo significativo que llega a ser el realizador japonés en el medio hace que sea valioso para una gran variedad de áreas de estudio. Cada vez más académicos e investigadores occidentales buscan estudiar a Miyazaki y, con él, los temas orientales de cultura, espiritualidad y forma de vida que lo rodean.

#### Fuentes terciarias: tesis, monografías y ensayos académicos

En el campo del lenguaje audiovisual y la cinematografía han surgido trabajos como “Uso de la lengua cinematográfica en los films de *Princesa Mononoke* y *El viaje de Chihiro*”, de Natacha Silva; tesis de Licenciatura de la Universidad Central de

Venezuela. El cine de animación también obedece a los criterios de lenguaje cinematográfico en su narración, a pesar que aún no hay suficientes estudios sobre aspectos técnicos y de lenguaje de la animación. Este estudio en particular analiza, desde la perspectiva de lenguaje cinematográfico y semiótica dos escenas de dos películas: *Princesa Mononoke* y *El viaje de Chihiro*. Su análisis de contenido de planos en ambas películas contribuye como buen punto de partida para mi propio análisis de contenido sobre las tres películas que he elegido analizar.

Por otro lado se han analizado a los personajes creados por Miyazaki, en particular a las protagonistas femeninas, en trabajos como “Shojo Savior Princess Nausicaä, Ecological Pacifism, and The Green Gospel” de Ian DeWeese-Boyd, donde se analiza la relación de Nausicaa con la religión y la lucha ecológica. En cuanto a la estética de los mundos y espacios creados por el director japonés se han escrito ensayos y tesis como “Defining Steampunk through the films of Hayao Miyazaki” y “Nostalgia, Nature, and the Re-enchantment of Modern World in Hayao Miyazaki’s anime” de Cheuk-wing Chow. Una ponencia interesante, que vincula el mundo arquitectónico con el mundo espiritual, fue hecha por el académico danés especialista en arquitectura Ole Verner Pihl; “The tree, the garden, and the landscape: Traces of the “concrete metaphysic” in global architecture”. Esta ponencia hace una comparación profunda entre cómo la arquitectura danesa y la japonesa representan la naturaleza y a los dioses y manifestaciones sagradas de ésta, en particular resaltando al árbol; Yggdrasil para los nórdicos y a los *kami* que cuidan al árbol sagrado en la cultura del sinto. En su ponencia, Pihl expone a Miyazaki como principal representante en las manifestaciones cinematográficas del sinto, lo cual hace que este trabajo sea muy pertinente de estudiar para la presente tesis.

Se ha investigado y explorado las distintas temáticas de las películas de Hayao Miyazaki en el mundo académico, en particular en los campos del cine, literatura, filosofía, sociología, historia, espiritualidad y medio ambiente. El doctor en historia, John A. Tucker, se ha especializado en temas de historia y filosofía asiática, particularmente que conciernan a Japón. Una de sus publicaciones, llamada “Anime and Historical Inversion in Miyazaki Hayao’s Princess Mononoke”, resalta la reconstrucción histórica que hace Miyazaki en su película y hace gran referencia a los

textos del *Kojiki* y otros textos clásicos. Por otro lado, se han explorado las obras de Miyazaki desde un punto de vista de ciencias ambientales en “The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki”. Kozo Mayumi, Barry D. Solomon y Jason Chang resaltan el valor de estas películas al transmitir el mensaje sobre la economía de la ecología a audiencias más amplias de forma más directa, amigable y profunda.

Entre los trabajos académicos que hablan particularmente de lo sagrado y la naturaleza están “Forest Spirits, Giant Insects and World Trees - The nature vision of Hayao Miyazaki”, “The Animated Worlds of Hayao Miyazaki: Filmic Representations of Shinto” y “Shinto Perspectives in Miyazaki’s anime film: Spirited Away” de Lucy Wright, quien tiene una maestría en anime y espiritualidad japonesa en la Universidad de Melbourne. En sus trabajos suele hacer una relación del trabajo de Miyazaki, como *Princesa Mononoke* y *El viaje de Chihiro*, con la filosofía del sinto y profundiza el significado religioso y espiritual de los distintos personajes de Miyazaki. Además, describe como Miyazaki crea mitos modernos a través de su trabajo, mezclando tradición japonesa y europea. Por otro lado, entre los trabajos académicos que se han hecho de las películas que he elegido para analizar, relacionados con la naturaleza, está “An Unfinished Project that was Also a Missed Opportunity: Utopia and Alternate History in Hayao Miyazaki’s *My Neighbor Totoro*” de Philip Wegner. Wegner ha escrito un gran número de artículos relacionados a literatura contemporánea, cine, ficción utópica, ciencia ficción, entre otros temas. Es importante ya que analiza fuentes literarias que Miyazaki usó de inspiración al crear sus mundos y símbolos utópicos, haciendo una breve mención del árbol en *Un castillo en el cielo*, el cual va a ser analizado en la presente tesis. El artículo de Anthony Lioli, “The City Ascends: *Laputa Castle in the Sky* as Critical Ecotopia” también habla de *El castillo en el cielo* como utopía, sin embargo, se centra en la “ecotopía”, un mundo perfecto regido por el cuidado de la naturaleza, y debate en los temas políticos y ecológicos que desarrolla Miyazaki en su película.

La mayoría de textos académicos han sido escritos por académicos de habla inglesa, sin embargo, también se pueden encontrar trabajos en español. Una obra importante es el

libro de Laura Montero Plata, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, que abarca la historia de Studio Ghibli, los primeros años de Miyazaki y un análisis literario exhaustivo de los personajes arquetípicos del director, las referencias históricas y mitológicas en sus películas y los temas que explora. Otros libros que exploran las películas de Miyazaki para un público no sólo académico sino también más general, donde incluyen la historia del estudio y comentarios y críticas fundamentadas acerca de sus películas son “Hayao Miyazaki, master of Japanese animation” de Helen McCarthy, “Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata” por Colin Odell y Michelle Le Blanc y “Mi Vecino Miyazaki” por Álvaro López Martín y Marta García Villar. Estos textos no tienen tanta rigurosidad académica, sin embargo es importante consultarlos para corroborar datos históricos, otras fuentes y reflexiones acerca del significado de los símbolos en las películas del cineasta japonés.

Si bien existen obras académicas que analizan el trabajo de Hayao Miyazaki en distintos campos académicos aún hay gran material para investigar sobre él. Debido a sus múltiples retiros de la industria, a su fama como personaje esencial en la animación japonesa y su avanzada edad, este personaje ha capturado el interés de muchos estudiosos en el campo de la literatura infantil y de adultos, cine y otros campos. Sin embargo, es necesario fomentar que se haga una investigación más a fondo del proceso de animación en sí y no quedarse en el contenido de sus películas que hace que el análisis sea más del campo de la literatura y de la filosofía. Investigaciones sobre su proceso, sobre el cómo hacer cine de animación para niños y para la familia serían muy beneficiosas para dar más importancia a este tipo de producción en un ámbito más académico, para que se le tome con más seriedad y se reconozca el alto valor cultural que tiene para la sociedad. Me gustaría añadir que mi interés yace en investigar más adelante la importancia de las producciones de animación para niños, el proceso y proponer una nueva forma de producción de medios para niños.

#### Fuentes primarias

El mismo Miyazaki ha escrito una variedad de artículos sobre la cultura anime y manga y ha sido entrevistado por distintos especialistas en el campo de la cinematografía, la historia y el medio ambiente. Sus artículos y las transcripciones de sus entrevistas



fueron recopilados en dos tomos: *Shuppatsuten: 1979-1996 [Starting Point, 1979-1996]* y *Orikaeshiten: 1987-2008 [Turning Point, 1999-2008]*. Las ediciones americanas, traducidas de sus versiones en japonés, son lo más cercano que tiene el mundo académico occidental a los pensamientos del director japonés. *Starting Point* contiene textos referentes principalmente a sus inicios como animador y realizador de películas animadas, sus opiniones acerca de la sociedad japonesa, su amor por la naturaleza y anécdotas de su niñez. Le da un enfoque secundario a las conversaciones sobre el proceso de sus primeras películas, como *Nausicaa en el Valle del Viento*, *Mi Vecino Totoro*. Por otro lado, *Turning Point, 1999-2008* es un compendio de historias más centradas en las obras de Miyazaki, como *Princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro*, *El castillo ambulante de Howl* y *Ponyo en el acantilado*, sin embargo también lleva artículos referentes a sus anécdotas personales, ideología y opiniones. Este es el texto más cercano que tengo a fuente primaria al ser muchas veces de carácter muy subjetivo, cuando el director opina sobre temas contemporáneos y controversiales ya que, como se va a ver más adelante, Hayao Miyazaki suele contradecirse con respecto a sus opiniones. Estos libros son una referencia muy importante y valiosa para toda persona que quiere profundizar a primera mano las opiniones del director, sin embargo, es muy importante primero consultar con fuentes terciarias y las opiniones de otros académicos, documentales y su filmografía antes de saltar a los textos del gran animador japonés. Es vital estar familiarizado con su personalidad, biografía y logros para comprender el subtexto de sus opiniones y, así, hacer un análisis de éstas, más profundo y rico.

Si bien no son una fuente textual, los documentales y las entrevistas son fuentes de mucho valor y, en ocasiones, muestran la perspectiva y el análisis que hace el autor sobre el tema a tratar. *The Kingdom of Dreams and Madness* es un documental dirigido por Mami Sunada, quien entra a grabar la vida de los trabajadores de Studio Ghibli y las tres grandes personalidades del estudio: Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Isao Takahata. Aquí se puede apreciar valiosa información acerca de la personalidad de Miyazaki, sus opiniones y forma de trabajo, al igual que de Suzuki y Takahata. Se observa cuidadosamente la relación que tienen ellos con sus empleados y ayuda a explicar el porqué de algunas de sus decisiones vivenciales y profesionales. Este

documental refleja principalmente la personalidad de los personajes y deja en claro el sacrificio que implica hacer largometrajes de animación.

Las fuentes primarias son muy importantes para comprender la personalidad de Miyazaki y sus compañeros de trabajo, lo cual ayuda a percibir la percepción que tienen del Japón y la necesidad de crear películas para esta sociedad, que por momentos, critican con gran euforia. El cine y la animación es un mundo altamente creativo y sacrificado, donde uno dedica gran tiempo de su vida trabajando en los proyectos y lejos de sus familias y seres queridos. Sin embargo, en ocasiones, se puede ver las magníficas creaciones que dan testimonio de la cultura, tradición y valores de toda una sociedad, como es percibida por los creadores.

Este capítulo expone los formatos de *manga* y *anime*, enfocándose en la historia del *anime* japonés desde sus inicios hasta la actualidad. Entre los grandes exponentes de la animación japonesa se encuentra Studio Ghibli y como uno de los directores con mayor trayectoria está Hayao Miyazaki. Este director se entrenó en Toei Animation y luego se uniría a Isao Takahata y Toshio Suzuki para crear la casa de la animación que haría obras maestras como *Princesa Mononoke* y *El viaje de Chihiro*. Miya-san explora principalmente la relación entre el hombre y la naturaleza, sin embargo también cuenta historias utópicas, sobre las creencias religiosas, la cultura japonesa y lo antibélico.

Si bien Miyazaki trabaja con un equipo grande de animadores y artistas, él se encarga de gran parte de la preproducción y del proceso en general de la película, ya sea si la dirige él o si está apoyando en otra área como guión y *storyboard*. El proceso de la película es largo y complejo, sin embargo se toma mucho cuidado en cada etapa del trabajo y refleja la visión e imagen que tiene Miyazaki en su cabeza. Además se ha hablado de los estudios que se han hecho del director, los cuales han ido aumentando en cantidad con el despertar del interés académico de los amantes de sus películas o de estudiosos en el arte oriental, la literatura, la filosofía y la ecología. Miyazaki ha escrito sobre su persona y su trabajo en una variedad de ensayos, al igual que ha hecho mención sobre sus obras en numerosas entrevistas.

## **Capítulo 2: El árbol como símbolo: significados en diferentes referentes culturales de Miyazaki**

### 2.1 El árbol en el sintoísmo y la mitología japonesa

En Japón gran parte de la vida religiosa, cultural, política y social se ha regido a través de los tiempos por el sintoísmo y su mitología. La veneración ha sido siempre hacia los ancestros y hacia la naturaleza, desde tiempos antiguos y, si bien han habido ciertos cambios en ambos aspectos a lo largo del tiempo, sus esencias siguen intactas. Es importante comprender cuán significativos son el sintoísmo y la mitología para la sociedad japonesa, siendo emblemáticos para definir la identidad japonesa, además de ser necesarios para comprender cómo son vistos los árboles por Japón y el significado que estos tienen para esta nación.

#### 2.1.1 El sintoísmo y la naturaleza

El respeto y veneración de los japoneses hacia la naturaleza se remonta a la cultura Jomon, entre los siglos 60 hasta 25 a.C. Esta cultura se dedicó en principio a la recolección, plantación de castaños y a la pesca. Relacionaron en primera instancia al castaño con lo divino, ya que les proveía con alimento y vida. Este pueblo fue muy cercano a la naturaleza, comenzó a practicar la agricultura y darle importancia al mundo de las plantas (Hosoi 1976: 100). Este fue el origen de la atribución sagrada a la naturaleza en el Japón.

En la búsqueda de darle identidad divina a la naturaleza los japoneses han buscado reflejar su condición humana en ésta. Por ejemplo, las estaciones del año llegan a ser una metáfora del pasar de la vida humana; la primavera es la niñez, el verano es la juventud, el otoño es la adultez y el invierno es la muerte, y luego hay un renacimiento donde se vuelve a repetir el ciclo con la primavera (Iván Pinto: 2013 [audiograbación]). Aquí los seres vivos nacen, viven y mueren de forma cíclica. Según Iván Pinto, especialista en la cultura nipona en la Pontificia Universidad Católica del Perú, hay

pájaros cantores vinculados a cada estación y a cada árbol, mostrando así que cada elemento de la naturaleza es una reiteración del ciclo de la vida (Pinto: 2013 [audiograbación]). Sin embargo, el hombre está en un orden jerárquico inferior al de la naturaleza. Las familias gobernantes más antiguas de Japón proclamaron ser hijos de las divinidades de la naturaleza, creando así la relación directa entre realeza y naturaleza y haciendo casi sinónimos la veneración de los ancestros con la veneración de la naturaleza (Buckley 1905: 174).

### Orígenes del sintoísmo

Sintoísmo quiere decir “el camino de los dioses” y esta filosofía existe en el Japón desde el siglo VI a.C. en su forma más primitiva, donde los elementos de la naturaleza son considerados sagrados y son representados por una deidad llamada *kami*. No existe una doctrina fija, ni reglas de oración, ni un fundador de la misma, sino que es un conjunto de creencias de adoración y culto a los dioses de la naturaleza y a los ancestros, en donde los creyentes les hacen ritos y altares a los espíritus. Se le podría denominar la religión oficial y nativa de Japón. El sintoísmo junta tres cultos; culto a los fenómenos de la tierra, culto a la fertilidad de la tierra y culto a los ancestros, quienes dominan a la tierra pero se aferran a ella, porque la tierra es superior al hombre (Pinto: 2013 [audiograbación]).

El sintoísmo es anterior al Budismo, el cual fue introducido en el siglo VI en Japón, y tomó fuerza en el siglo VIII, influenciando al sinto. Surgió del culto a los espíritus y antepasados y tenía vínculos estrechos con el Estado Imperial (Wolpin 1993: 364). En el antiguo Japón la terminología utilizada para “gobierno” era *matsurigoto*, que significa asuntos de rendir culto. En palabras de Shinjiro Kitasawa de la Universidad de Tokio: “Entonces gobierno y religión eran lo mismo, tampoco había diferencia entre religión o ética, ni ética o costumbre” (Kitasawa 1915: 480) [Trad.]. Etimológicamente, la palabra sinto o shinto viene de la terminología china *shen tao*, lo cual demuestra la influencia china que recibió al recibir su denominado nombre, durante el siglo VI. Sin embargo, adoptó la definición nipona de *kami-no-michi*, que significa vía de los dioses, en el siglo VIII (Wolpin 1993: 364). Se le nombró debido a la expansión del Budismo en el Japón, ya que en un inicio el sintoísmo no tenía ningún nombre. Más tarde, en los

siglos XVI y XVII, el Cristianismo y la idea de un único dios influenciaría más al sintoísmo, aunque de forma algo limitada ya que fue prohibido por el gobierno de Tokugawa. Esta influencia hizo que la idea antigua de los dioses sintoístas, los *kami*, sea más compleja y herede particularidades de otras religiones, incluso de otras que han llegado recientemente al Japón, como el Islam.

De acuerdo a Wolpin el sintoísmo no tiene dogma, es una teología ordenada permaneciendo filosóficamente estéril (Wolpin 1993:365). Tiene pocas obras que reúnen su tradición, sin embargo, las comparte con el Estado Imperial y otro tipo de literatura como la mitológica, lo cual muestra cuan entrelazados están estos elementos. El *Kojiki* [Crónica de los Relatos Antiguos] y el *Nihonji* [Crónicas del Japón] fueron textos escritos en el siglo VIII y en ambos se recogen los mitos fundamentales del sintoísmo, como la creación del mundo a partir de la unión de los dioses Izanami e Izanagi. El viejo sinto tenía como meta conciliar el budismo con las viejas creencias tradicionales, lo cual muestra que ocurrió un sincretismo religioso (Wolpin 1993: 365). Por otro lado, la poesía en particular ha sido a lo largo del tiempo utilizada para expresar el profundo significado que tiene la naturaleza para los japoneses. Se escribieron *waka*, que se traduce como “canto del Japón” y es el nombre con el que se le denomina a la poesía clásica japonesa, donde hay géneros como el *tanka* (poemas cortos) y el *choka* (poemas largos). Se hablará sobre los *waka* en relación a los árboles más adelante.

Según William George Aston, diplomático británico y uno de los académicos más importantes con respecto a la religión e historia del Japón, el sintoísmo es “una religión inspirada por el amor y la gratitud más que por el miedo” (Aston 1907: 7) [Trad.] El hombre le atribuye la condición divina al mundo como agradecimiento por su subsistencia, no hay un gran ser supremo sino hay varios, siendo estos una “creación original brotada del alma nacional” (Aston 1907: 7) [Trad.]. Para el Dr. Nitobe Inazo, importante escritor y docente japonés, el sinto es una religión de sugestión por medio de introspección (Kitasawa 1915: 481); donde uno busca dentro de sí mismo qué mejorar y cómo vivir la vida adecuadamente respetando el mundo que lo rodea.



### Los kami: eje central del sintoísmo

Los dioses del sinto son llamados *kami*, seres que tienen distintas cualidades y definiciones según varios autores. Según *Historia de las Religiones*, *kami* es el “nombre con que se designa a las innumerables deidades que pueblan la naturaleza” (Historia de las Religiones.com.ar s/a). Por otro lado, de acuerdo a W. G. Aston, “El *Kami* es alto, rápido, bueno, rico, vivo, pero no sólo infinito, también omnipotente y omnisciente. La mayoría tenía un padre y una madre, y de algunos su muerte se registra” (William George Aston 1907: 5) [Trad.]. Henri-Charles Puech afirma que “...cualquier cosa o persona puede ser declarada *kami* - ser superior – con tal de mostrar algún tipo de poder sobrenatural, de llamar la atención de las gentes, o bien simplemente ser declarado tal por los chamanes, que en esta época gozaban de gran influencia” (Puech 1993: 345). Shinjiro Kitasawa cita a Hirata, un importante personaje en el sinto, quien comenta que “los espíritus de los muertos continúan existiendo en el mundo invisible, que está en todos lados, alrededor nuestro; y luego estos se convierten en dioses de distintas personalidades y niveles de influencia...continuando en brindar servicio a las personas”, dando a entender que los ancestros que fallecen tienen almas inmortales que pasan a ser *kami* después de sus muertes (Kitasawa 1915: 479). Otra definición viene del erudito Motoori Norinaga, uno de los académicos más destacados del Kokugaku<sup>21</sup>, citado por Aston:

[...] Diversas deidades del cielo y la tierra, que se mencionan en los documentos antiguos, así como a sus espíritus (*mi-tama*), que residen en los santuarios donde se adoraban. Por otra parte, no sólo los seres humanos, pero los pájaros, las bestias, las plantas y los árboles, los mares y montañas, y todas las demás cosas que merecen ser temidas y veneradas por los poderes extraordinarios y prominentes que poseen, son llamados *kami* (Aston 1907: 5) [Trad.].

De estas definiciones se pueden sacar distintas características de los *kami*. En principio, el *kami* es un ser superior, con gran poder, tiene una gran conexión con la naturaleza; los dioses del antiguo sinto eran todos seres del mundo natural. Sin embargo, estos

---

<sup>21</sup> Movimiento intelectual durante el gobierno Tokugawa, s. XVIII, que estudiaba textos clásicos japoneses en lugar de textos chinos.

dioses pueden ser prácticamente todo: árboles, ríos, montañas, fenómenos naturales e, incluso naturaleza no animada como las piedras (Puech 1993: 344). La importancia de la naturaleza en el sinto da a pensar, como escribe Aston, que la idea de Dios de los japoneses es la naturaleza como un ser vivo, superior al hombre (Aston 1907: 9). Igualmente, es un dios cercano, que se encuentra en el mundo y el hombre puede interactuar con él. Posteriormente se le atribuyen cualidades éticas a los *kami* (Puech 1993: 341), pero como Aston y Puech resaltan, el sinto venera a la naturaleza como un elemento con vida que debe ser respetado, cuidado y venerado, lo cual muestra que a través de las creencias sintoístas, desde hace mucho tiempo ya había una cultura proecológica en el Japón. Finalmente, Kitasawa menciona en su texto algo que los otros autores no; los *kami* también pueden ser espíritus de personas que fallecen. La adoración de los ancestros es una práctica tan antigua como la adoración de la naturaleza y en el sinto van de la mano, dando a entender que al morir un ser humano, éste de alguna forma se reúne y reconcilia con la naturaleza.

Además de las características mencionadas, los *kami* también tienen una particularidad ambigua; se debe a la fuerza que tienen los *kami* llamada *tama*. Esta puede ser armoniosa y serena como violenta y salvaje y es considerada el alma del *kami*. Motoori cuenta que algunos *kami* pueden tener dos *tama* y es por ello que su carácter puede ser contradictorio, como es el caso del dios de la lluvia que tiene un poder destructivo por inundaciones y tormentas pero también provee a la humanidad de árboles y bosques (Aston 1907: 7). Ya es responsabilidad del hombre el controlar los poderes de los *kami* por medio de los rituales y canalizar el *tama* a su beneficio. El *tama* también está presente en los hombres, es su “alma” que debe ser de naturaleza pura. Otra particularidad es que la mayoría de *kami*, sin importar su origen, función específica o naturaleza, puede hacer varias cosas como dar luz, lluvia, paz o destrucción (Aston 1907: 17). Esto puede llevar a indicar que los *kami* están unidos y son parte de un todo. Sin embargo, la definición de *kami* nunca llega a ser exacta y ello trae problemas al intentar definirlo, como se verá más adelante.

Existen *kami* principales en el antiguo sinto: la diosa del sol, Amateratsu; el proveedor universal Ohonamoochi y el dios de las tormentas Susanoo (Aston 1907: 7). Según

George William Aston, los *kami* están divididos en clases: dioses de la naturaleza y dioses humanos. Dentro de cada clase hay categorías que clasifican a los *kami*: individual, conjunto y abstracto. En el caso de los dioses de la naturaleza, un ejemplo de *kami* por categoría sería la siguiente: la diosa Sol Amateratsu es individual; Kukunochi, el dios de los árboles del cual se hablará más adelante, es conjunto y Musubi, el dios del crecimiento, es abstracto (Aston 1907: 6).

El sinto no concibe abstractamente la creencia del más allá y la otra vida. Para el sinto existe *Yomi No Kuni*, lugar de las tinieblas y de la muerte, donde van incluso los *kami* (Aston 1907: 6). No se habla directamente de la inmortalidad del alma ni de cosas abstractas, se valora principalmente la vida actual, la naturaleza y el mundo en el que se vive, sin embargo esto es debatible según los autores. Cuando se habla de los espíritus de los ancestros se considera que ellos siguen cerca de los altares que se les dedican o cerca de su familia para protegerlos. Según el profesor Hozumi, gran devoto sintoísta de la Universidad Imperial de Tokio, los ancestros mueren en cuerpo pero no en alma, lo cual los hace inmortales (Kitasawa 1915: 479).

En cuanto a los templos sintoístas, *Historia de las Religiones* narra lo siguiente:

En las proximidades del templo, antes de la entrada, hay un estanque u otro tipo de balsa sobre la que se erige un puente sagrado. Éste, al igual que el *torii*, separa el mundo sagrado del templo del mundo profano exterior. Muchos templos sintoístas eran áreas sagradas a cuyo alrededor se distribuían objetos sagrados, como árboles, estanques o piedras y en la actualidad, en la mayoría de los casos, se han convertido en bosques a lo largo de todo el territorio japonés (Historia de las Religiones.com.ar s/a).

Los monumentos sintoístas alaban su entorno natural donde están contruidos, dando a entender a la gente que deben mostrar respeto hacia el área sagrada, habitada por los *kami*. En Japón existe gran cantidad de bosques, muchos de ellos considerados sagrados y hogar de los dioses. Para poder uno estar en contacto adecuado con los *kami* existen rituales sintoístas que reivindican el *tama* humano con el de los dioses, pasan a un estado de equilibrio entre el bien y el mal, para interactuar con el *kami*. Entre estos

rituales están el *Harai*, el *Misogi*, el *Imi* y el *O-Harai*; la fiesta de la gran purificación (Wolpin 1993: 366).

### 2.1.2 El árbol japonés y sus seres mitológicos

#### El árbol

El árbol en el sinto es sagrado, como todos los otros elementos de la naturaleza, sin embargo hay algunos académicos que estudian la historia y religión japonesa que consideran que es el elemento más importante de todos. Para Alexander Porteous, especialista en folklore del bosque, el primer ideal del hombre fue la vida del árbol y, por lo tanto, el árbol es su primera divinidad (Hosoi 1976: 104).

En la antigüedad, mucho antes de la existencia del sinto, el pueblo de Jomon utilizó a los árboles para hacer fuego, pilares, armas, transporte en canoa y utensilios, mientras que los frutos sirvieron como dieta alimenticia (Hosoi 1976: 104). El pueblo Ainu, posterior al Jomon, veneró en su mitología a los árboles; hablaban de Dios creando al hombre tomando un pedazo de madera para usarse como la espina dorsal y luego rellenando el resto de su cuerpo con tierra. Para la gente Ainu las hojas, ramas, frutas y todo aspecto físico de los árboles ayudaban a expresar el espíritu del árbol, el cual era la verdadera substancia divina (Hosoi 1976: 102).

Aston hace una descripción del árbol en su libro *Shinto – the ancient religion of Japan*:

Los árboles de gran tamaño y edad son adorados en casi todos los pueblos de Japón. Son ceñidos con cintas honorarias de sogá y hay minúsculos santuarios erigidos delante de ellos. Otros árboles sagrados no son dioses en sí mismos, sino suelen ser sólo ofrendas a los dioses ante cuyos altares se plantan. Los árboles frutales son objeto de una ceremonia pintoresca que tiene su contraparte en muchos otros lugares. Se suele halagar o intimidar a los árboles que cargan una buena cosecha. En Japón, un hombre sube al árbol, mientras que otros esperan en la parte inferior con un hacha, amenazando con cortarlo si no se compromete a dar abundante fruta. El hombre, encima del árbol, responde que lo hará. Tal vez, sin embargo, el placer de actuar un poco

dramáticamente tiene más que ver con esas costumbres que cualquier creencia real en su eficacia. También nos reunimos con un *Kukunochi* (padre de los árboles) y una *Kaya nu hime* (dama de la caña). Su culto probablemente se debió a la gratitud por su material que proporciona para la casa - la construcción y techado (Aston 1907: 45) [Trad.].

La idea principal de esta cita es que no todos los árboles son *kami*. Los árboles viejos y grandes tienen carácter sagrado como los *kami*, sin embargo, hay esa confusión entre si son considerados *kami* o no. Aquí aparece la problemática de la definición de *kami*, que según Motoori Norinaga, es sinónimo de espíritu con gran poder y todo lo existente puede ser *kami*. Según Itô Mikiharu es difícil definir *kami* cuando se intenta identificar puntualmente a los *kami* y si elementos de la naturaleza, como los árboles, son *kami* o son entes sagrados o simplemente, como los llama Aston: “ofrendas a los dioses” (Itô Mikiharu: 2000), al tener buenas propiedades y utilidad para el hombre. En contraste, según Nobutaka Inoue, una idea que puede ayudar, es considerar al árbol como un *yorishiro*, un medio o símbolo tentativo para el espíritu del *kami*, quien es abstracto y no tiene una imagen en concreto para ser venerado durante las ceremonias o para obrar. Es importante tener en cuenta que el *yorishiro* no solo es un envase físico para el *kami* sino es el cuerpo del mismo, y éste puede ser no solo el árbol, llamado *himorogi*, sino también rocas, montañas e incluso personas (Inoue 2000). Una vez que el *kami* ocupa el *yorishiro* este adquiere el nombre de *shintai*. A pesar de esta discordia de definiciones de concepto, se puede inferir que los árboles son de origen sagrado y, sean ellos *kami*, *yorishiro* o *shintai*, conviven en el mundo de los *kami*. Se puede ver una jerarquía entre los árboles del sinto, teniendo en primer lugar a “los árboles de gran tamaño y edad”, lo cual tiene cierto vínculo con el respeto hacia los ancestros.

### Los árboles del Japón

Cada tipo de árbol en Japón tiene distinto significado, reflejado en los relatos y mitos. Existe una gran cantidad de tipos de árboles en el Japón y todos tienen gran significación en la mitología y las creencias de esta nación. A continuación se hablará de los árboles más significativos en el folklore japonés.



Los árboles suelen estar plantados alrededor de los templos sintoístas como símbolos sagrados y las ramas del *sakaki*, un árbol japonés, son usualmente utilizadas para los ritos sintoístas. El *sakaki* es el árbol principal del sinto y sus ramas son utilizadas como *tamagushi*, unas varitas ofrecidas al *kami*, y usualmente pedazos de papel llamados *shide* son colgados de cada rama. Es también conocido como el verdadero árbol y se cree que sus ramas son curativas por lo que se usan en procesiones durante festivales hechos para venerar a los *kami* (Rusu 2012: 9).

La decoración del *sakaki* y su relevancia en el sinto se debe a un mito de creación narrado en el *Kojiki*. Amateratsu, la diosa del sol, se va a esconder tras no poder soportar los desastres causados por su hermano Susanoo, quien destruyó los campos de arroz de su hermana, le arrojó un caballo desollado y mató a uno de sus sirvientes en un ataque de rabia. Amateratsu, llena de furia y pena fue a encerrarse dentro de una cueva llamada *Ama-no-Iwato* (cueva de roca celestial) lo cual hizo que el mundo entrara en oscuridad y los malos espíritus gobernarán. Los *kami* decidieron convencer a Amateratsu de salir de la cueva y plantaron un gran árbol de *sakaki* donde colgaron en sus ramas un espejo, un collar de *magatama*, piedras que atraen al sol, y tela sagrada azul y blanca, haciendo así una ofrenda a la diosa. Luego comenzaron una fiesta y Amateratsu, al tener curiosidad, se asomó y vio mucha luz, que era en realidad su propio reflejo, mientras escuchaba risas y celebración. Los *kami* exclamaron; estamos aquí con un dios aún más grandioso que tú. Así Amateratsu, quien tuvo aún más curiosidad, salió de la cueva y los dioses la jalaban, evitando que regresara a la cueva lo cual trajo nuevamente luz al mundo.

A las afueras de los santuarios se suele encontrar plantados árboles de bambú. Un bosque de *take* (bambú) rodea normalmente un santuario sinto en forma de barrera, como si fuera una defensa que protege el recinto sagrado contra la maldad. Es un árbol muy fuerte y simboliza la prosperidad; es abundante y crece rápido por lo que se ha vuelto un material muy usado en objetos de todo tipo en el día a día de los japoneses. Además simboliza la pureza y la inocencia por ser un árbol sencillo (Namiko Abe s/a). Es parte de uno de los cuentos más famosos de Japón, *Taketori Monogatari* [*El cuento del Cortador de Bambú*] donde una princesa, que viene de la luna, sale de un bambú

cortado e iluminado y es criada por campesinos. Esta historia fue adaptada por Isao Takahata en su última película *Kaguyahime no Monogatari* [*El cuento de la princesa Kaguya*].

El *sakura* (cerezo) representa al Japón, tanto como flor como árbol, y es el símbolo de la primavera. Para los japoneses el árbol de cerezo significa cuan frágil y bella es la vida. El término inventado por Norinaga y concepto central en su obra, *mono no aware*, significa la empatía hacia las cosas, refleja directamente la relación entre los japoneses y el árbol de cerezo (Suntory 2013). Es una gentil tristeza, un sentimiento hacia el pasar de la vida, de la fugacidad de la belleza, un sentimiento melancólico esencial de la cultura japonesa. El cerezo en flor es un evento muy fugaz pero muy hermoso, evento celebrado a lo grande en Japón y marca el inicio de la primavera, pero éste acaba después de dos semanas, cuando las flores de cerezo caen al suelo, lo cual muestra la precariedad de la belleza (Homaru Cantu 2013). Cuando florecen los cerezos se realiza el *hanami*, “ver flores”, donde familiares, amigos y parejas celebran bajo los árboles de cerezo o simplemente caminan cerca a ellos, observándolos en todo su esplendor (Erina Takeda 2014). Aquí se puede ver un camino de árboles de cerezos en flor que se pueden encontrar en Japón:



Fig. 2.1: Árboles de cerezo en flor

El árbol de *momiji* (maple) es, por otro lado, el símbolo del otoño. Es pequeño, muy bello y la gente acude a verlo, el *momijigari*, cuando sus hojas se colorean de rojo sangre, momento llamado *koyo*.

Entre otros árboles importantes japoneses se encuentran el *kusu no ki* (alcanfor), el *matsu* (pino), el *tsubaki* (camelia) y el *keyaki* (olmo). El alcanfor es un árbol incorruptible, de olor muy intenso que mata a los insectos que intentan penetrar su madera. Para los japoneses este árbol es protector de la perdurabilidad y símbolo de la eternidad. Antes del invierno, los japoneses mandan tarjetas a familiares con gruyas de alcanfor, dando a entender que desean que sus seres queridos perduren esta difícil época (Pinto: 2013 [audiograbación]). El pino simboliza de la misma manera la inmortalidad, larga vida, matrimonios felices y la buena fortuna. Su simbología fue influenciada por la simbología china, al vivir mucho, ser fuerte y perenne, y suele verse plantado en casi todas las entradas de los jardines japoneses. Por otro lado, la camelia, árbol que tiene una apariencia singular por tener doble tronco, connota buena fortuna para las parejas y los amantes. Según el especialista en mitología japonesa F. Hadland Davis existe un cuento que relata a un árbol de camelia caminando por el jardín de un samurái en Matsue, sin descanso y muy frecuentemente. El árbol fue cortado por andar tanto y se dice que sangró vigorosamente al ser acuchillado, lo cual simboliza mala fortuna y desgracia por matar a un ser tan importante como el árbol de camelia (Hadland Davis 1913: 175). Es de gran importancia la camelia ya que sus hojas fueron origen para el rito del té en el Japón del siglo XVI. La ceremonia era de origen guerrero, simbolizaba la máxima disciplina: la obediencia, y representaba la preparación entre la vida y la muerte (Pinto: 2013 [audiograbación]). Por otro lado el olmo simboliza la fuerza interior y la intuición y se suele usar como árbol ornamental y para hacer bonsáis.<sup>22</sup>

Estos y muchos más árboles son descritos y alabados en historias del folklore y mitología japonesa tal como el castaño milagroso, el pino silencioso, la esposa sauce, el

---

<sup>22</sup> Árboles en miniatura. Los japoneses adoptaron esta forma de criar árboles de los chinos, anudando sus ramas y utilizando otras técnicas para controlar su crecimiento a mini-escalas. Esto forma parte de su cultura y contribuye a la perspectiva que los japoneses tienen con respecto a la belleza y a su cercanía con la naturaleza.

árbol del cura tuerto, la quema de los tres árboles enanos y los amantes del pino. En algunas historias se habla de árboles que caminan por su propia voluntad, como el pino silencioso o el espíritu del árbol llamado *Ki-no-o-bakee*, quien se disfraza para que no lo reconozcan y luego se esconde dentro del tronco o las hojas de un árbol cercano (Hadland Davis 1913: 176). En otras, como la esposa sauce y el cuento del cortador de bambú, son mujeres que vienen o son personificaciones de árboles: el sauce y el bambú, que se asimilan al mundo de los humanos pero no llegan a convivir con ellos de forma normal por ser de mundos distintos. En el caso de la esposa sauce talan un sauce para usar su madera para construir un templo, por lo que la esposa que proviene de ese árbol desaparece. De forma similar, la princesa Kaguya, quien proviene de un tallo de bambú no se puede quedar más tiempo en este mundo ya que no pertenece al mundo de los humanos y la gente de la luna viene a recogerla, dejando atrás a sus padres y al Emperador. Esto da a entender que la convivencia entre árboles y humanos no es del todo compatible, lo cual refleja que no se encuentran en el mismo nivel. Seguidamente están los árboles que reflejan las relaciones interpersonales, siendo estos retratados normalmente en historias de pareja como en el cuento de los amantes del árbol de pino que es relatada en la obra de Noh *Takasago*, la historia de Matsue y Teoyo, quienes se conocen y visitan cada noche, a la luz de la luna, un pino. Por su larga vida de pleno amor y respeto los dioses permitieron a sus almas que regresaran y anduvieran alrededor del pino (Hadland Davis 1913: 189). Esta historia refleja que sentimientos tan puros como el amor y la admiración vienen de la naturaleza y la importancia que los árboles tienen en la formación de relaciones interpersonales.

La presencia de los árboles en la poesía es también importante de resaltar, siendo ésta la principal fuente literaria en todo lo referente a la naturaleza. Las *waka*, como mencionamos anteriormente, son poemas antiguos que eran usualmente escritos por miembros de la nobleza y la alta sociedad letrada japonesa. Normalmente se separan por estaciones del año, como es el caso de la colección del *Kokinshuu / Kokin Wakashuu* [Colección de poemas japoneses de tiempos antiguos y modernos], que data de periodo Heian, publicado en su forma final en el año 920 y dividido en 20 partes. En estos poemas se percibe las emociones y la percepción que captaban los sentidos de estos



personajes hacia los árboles y las estaciones del año. El siguiente poema o *waka* es sobre la primavera, escrito apenas florecieron los árboles de cerezo:

Desde este año en adelante  
Siento profundamente la primavera  
Con estos cerezos en flor  
Que pronto se irán  
Oh, ¡no quisiera saber eso!  
(KKS I: 49, *Waka* 338) [Trad.]

Este poema refleja el sentimiento que provocan los cerezos y la primavera para los japoneses. Desde que florecen ya se sabe que será por un tiempo fugaz y, si bien son bellos, da pena ver sus pétalos caer. La fragilidad de la belleza y su poca perduración en la vida es alabada en la poesía y es considerada preciosa y trágica a la vez, la cual puede compararse con la fugacidad de la misma vida humana. La siguiente *waka* habla sobre el otoño:

Especialmente  
Triste es el otoño;  
Las hojas de otoño  
Con tonalidades cambiantes  
Aún encuentran su final – piensa en ello...  
(KKS IV: 187, *Waka* 415) [Trad.]

Este poema muestra la tristeza con la que viene el otoño, haciendo referencia directa al caer de las hojas, que simbolizan el venir de la muerte. El cambiar del color de las hojas es hermoso pero siempre vinculado a lo trágico y a la muerte, habiendo una relación permanente de vida-muerte con la naturaleza, particularmente el árbol y el hombre.

### Los seres mitológicos del bosque

Retornando al tema de los *kami*, se ha hablado del *kami* como principal espíritu del bosque y su definición es difícil por ser un ser abstracto y no un ser en concreto, quien necesita un *yorishiro* para estar representado en la tierra. Existen otros tipos de espíritus



más concretos y más cercanos a los humanos, es decir, que se les puede identificar y definir con mayor facilidad, ya sea en mitos o relatos.

Entre los seres mitológicos más importantes en la mitología japonesa, que puede ser considerado *kami*, está el *kirin*. La palabra *kirin* viene del chino *quilin* y naturalmente es un ser mitológico que vino de la influencia china. Este ser es comparado con el unicornio y la quimera, particularmente en Japón suele ser descrito con una forma similar a la de un ciervo, con escamas de dragón, una melena y una cola de buey. Es gentil, pacífico (solo castiga a los malvados), y evita pisar la brizna del pasto mientras camina, para no dañarlo. Representa la pureza, trae gran fortuna y suele aparecer cuando hay un líder o gobernante benevolente.

Por otro lado, se habla de otro tipo de entes divinos: los *yokai*, palabra que significa demonios o monstruos. Estos son criaturas sobrenaturales, más poderosas que los humanos y suelen crear temor en ellos, sin embargo, se puede decir que son de un rango menor que los *kami*. Entre ellos están los *kodama*, palabra con los *kanji* 木 (*romaji*: *ko*, árbol) y 霊 (*romaji*: *dama*, espíritu). Estos son *yokai* que habitan en los árboles viejos y grandes, los cuales tienen alma o *tama*, e indica su alta condición sagrada. Eran considerados *kami* en la época antigua, llamados también *kukunochi no kami*, y nacieron después que Izanagi e Izanami dieran a luz a la tierra, pero, según Davisson, perdieron su alto rango en el periodo Edo y se convirtieron en *yokai* (Davisson 2012). La siguiente cita cuenta un relato acerca de estos seres mitológicos:

Unido a la figura del *kami* [dios] de la montaña se encuentran también otros *yokai* [demonios, monstruos] como los *Kodama* – los espíritus de los árboles. Una vieja creencia cuenta que los árboles más vetustos y de mayor tamaño poseen un alma, y advierte que, si algún hombre osara talar uno de éstos, las consecuencias serían nefastas para todos los habitantes del pueblo del leñador. El relato causó temor entre los aldeanos antiguos y, según el experto japonés en *yokai* Shigeru Mizuki, este miedo fue el germen de la tradición de poner una cinta blanca en determinados árboles para marcar su condición sagrada. Pero la palabra *Kodama* también significa eco ya que, supuestamente, los pequeños espíritus imitan voces humanas produciendo resonancias en todo el entorno. (Montero 2012: 143)

Se ve en este relato al hombre actuando y perfilando su destino si hace una mala acción. Como se habló antes, el hombre canaliza el *tama* de los *kami* por medio de rituales. Si es que hace una mala acción como talar un árbol, este elemento que es viviente, posee un *tama* y además es sagrado, castigará al hombre. Se cree que los *kodama* pueden otorgar una bendición al igual que una maldición, lo cual muestra la doble naturaleza de los espíritus, y por ello se les debe respetar y honrar por medio de rituales y veneración de los árboles, las madres de los *kodama*. La siguiente ilustración es del libro *Gazu Hyakki Yagyō* (*El desfile nocturno ilustrado de cien demonios*) por Toriyama Sekien, artista *ukiyo-e*<sup>23</sup> del siglo XVIII, donde retrata a un *kodama* con apariencia de anciana:



Fig. 2.2: Kodama según Toriyama Sekien

Los *kodama* son unos de los *yokai* que habitan dentro de los árboles lo cual los hace ser llamados *Ki no Kami*, dioses del árbol. Se cuentan historias que los árboles tienen forma humana por los espíritus que viven dentro de ellos y los usan como *yorishiro*. Existen otros *yokai* que son en sí árboles como es el caso del Jinmenju y el Jubokko. El Jinmenju es un árbol cuyos frutos parecen cabezas humanas que se ríen constantemente y si alguna fruta ríe mucho ésta se cae. Este tipo de *yokai* en particular es llamado *choshizen*, nombre que se le atribuye a aquellos elementos misteriosos y sorprendentes

<sup>23</sup> Movimiento artístico japonés entre el siglo XVII y XIX. Se traduce como “dibujos del mundo flotante”.

de la naturaleza y no necesariamente a monstruos (Davisson 2012). La siguiente ilustración de Toriyama Sekien muestra los frutos del Jinmenju con rostros humanos:



Fig. 2.3: Jinmenju según Toriyama Sekien

Por otro lado el Jubokko, el árbol vampiro, es un árbol que se encuentra en los campos de batalla donde ha habido grandes masacres y parece a primera vista un árbol normal. En un principio era normal pero se dice que la sangre de las batallas lo hizo convertirse en *yokai* y cualquier persona que se acerca a él es atrapado en sus ramas las cuales se transforman en tubos y succionan la sangre de la víctima. El Jubokko no aparece en los recuentos clásicos de los *yokai*, escritos por especialistas de folklore japonés como Kunio Yanagita e Iwao Hino, por lo que puede ser que este *yokai* sea ficcional y obra del famoso Shigeru Mizuki, *mangaka* estrella del género sobrenatural. La creación de *yokai* por *mangaka* y otros artistas es frecuente y se verá en el análisis si se aplica este fenómeno con Hayao Miyazaki.

### 2.1.3 Análisis del árbol y el sintoísmo en las películas de Miyazaki

La principal influencia para la formulación del símbolo del árbol de Hayao Miyazaki es la cultura oriental, la cual incluye religión (el sintoísmo), literatura (mitología y poesía

japonesa) y su propia vivencia. Miyazaki, en sus películas, muestra su propia concepción de la cultura oriental y, de acuerdo a su público y objetivo, desarrolla estos temas de determinada manera. En lo que concierne al sintoísmo se puede ver, particularmente en *Mi Vecino Totoro* y en *Princesa Mononoke*, las referencias claras de esta religión y filosofía. En estas películas, los árboles y la naturaleza conviven con los *kami* y tienen una connotación sagrada importante para la gente del Japón.

### El sinto y Mi Vecino Totoro

*Mi Vecino Totoro* cuenta la historia de dos niñas quienes se mudan al campo y se hacen amigas de un espíritu del bosque llamado Totoro. En el caso de *Mi Vecino Totoro* el *kami* que gobierna el bosque es Totoro, guardián y protector del árbol de alcanfor. Es una criatura inventada por Miyazaki que tiene aspectos de *tanuki*<sup>24</sup>, gato, por las expresiones faciales y las orejas puntiagudas, y búho, por el ulular que hace en la noche desde lo alto de su árbol. El nombre “Totoro” parece venir de la pronunciación de Mei, la menor de las niñas, quien intenta decir “*tororu*”, la palabra *troll* en japonés. Mei piensa que Totoro es el troll de un cuento de hadas que su mamá le solía narrar; *Las tres cabras de montaña*, quienes son perseguidas por un *troll*.

Totoro es un *kami* capaz de volar y hacer crecer árboles de alcanfor en segundos, lo cual se toma como evento sobrenatural. La noción del *kami* es expuesta en *Totoro* como un concepto para los niños y la familia. El *kami* es amigo de los niños y Miyazaki les quiere enseñar a amar y cuidar a la naturaleza, en especial a los árboles. Esto se muestra en la película cuando los Totoro siembran junto a Satsuki y Mei las semillas para que crezca un gran alcanfor y cuando Totoro ayuda a las hermanas a llegar donde su mamá. En este caso el *kami* no es superior al hombre, a los niños, sino que es su amigo, su compañero que ayuda y cuida. Totoro no puede ser visto por los adultos, quienes ven el templo, los árboles sagrados y los monumentos construidos para venerar a los *kami*, la forma tradicional de venerar a los dioses del sinto, como es el caso del padre de Satsuki y Mei, quien las lleva a rezarle al árbol de alcanfor. Las niñas, en particular Mei quien es menor, interactúan directamente con el *kami* y lo veneran en una forma lúdica, de igual a igual, ya que para Miyazaki los niños se relacionan de forma más directa con la

---

<sup>24</sup> Perro mapache japonés.

naturaleza. Esto se debe a tener ellos menos prejuicios y tener mayor imaginación que los adultos, quienes hasta cierto punto le tienen miedo al *kami*. Se podría interpretar que esto simboliza al doble *tama* del *kami*: es amigable y cercano, visto por los niños, y es misterioso, oculto pero siempre presente para los adultos.

De acuerdo a Aston, “Los árboles de gran tamaño y edad son adorados en casi todos los pueblos de Japón. Son ceñidos con cintas honorarias de sogas y hay minúsculos santuarios erigidos delante de ellos” (Aston 1907:45) [Trad.]. Algunos árboles grandes y antiguos eran *kami* por sí mismos o guardaban un *kami* especial, como *shintai*, siendo este el caso del alcanfor. Miyazaki escoge que el *kami* sea Totoro y el alcanfor sea el hogar de este dios, que es honrado por todo aquel que pase, ya que tiene un santuario al costado y cintas honorarias alrededor de su tronco. Esta idea de santuario y veneración a los *kami* de la naturaleza de la religión sinto es reforzada con la introducción de otros santuarios a lo largo de la película.

Totoro vive en el árbol de alcanfor, lo cual connota eternidad, perdurabilidad y lo incorruptible. Es un árbol enorme que, si bien está casi al lado de la casa de Satsuki y Mei, tiene un laberinto de enredaderas que lo protegen, siendo la entrada a su interior casi imposible de encontrar, a excepción que alguien muy pequeño, como Mei, se escabulla y pueda entrar en el árbol. La naturaleza sagrada del árbol resalta por la soga alrededor de su tronco llamada *shimenawa*, hecha de papel y paja de arroz, un pequeño santuario al pie y un *torii* debajo del monte donde se encuentra el árbol, puesto por creyentes sintoístas (Ryoko Toyama s/a), indicando que ese árbol es un *shinboku*, un árbol sagrado. El padre agradece a los espíritus del árbol por cuidar a Mei. Este árbol de alcanfor es lo primero que vemos del bosque llamado Tsukamori, que llama la atención y está presente en toda la película. No solo es donde vive Totoro, un *yorishiro*, sino también el árbol representa al *kami* y lo hace ver como un ser que vive en una casa, lo cual agrega a su comportamiento lúdico y amigable, como si fuera un *kami* con actitud de niño, quien duerme dentro del árbol y usa de instrumento musical las semillas de alcanfor encima de la copa del árbol. Según Hiroshi Aoi, Tsukamori quiere decir Bosques de Túmulo y el *kanji* significa antigua tumba, por lo que el nombre alude a un lugar callado y sagrado (Hiroshi Aoi s/a).



Es interesante notar que en *Mi Vecino Totoro* todo gira en torno al hogar; Mei, Satsuki y su padre se mudan al campo, Totoro vive en un árbol de alcanfor, Mei y Satsuki esperan a su padre debajo de la lluvia para volver a casa, Mei va a buscar a su madre al hospital para que vuelva a casa y, consecuentemente, Satsuki va en su búsqueda junto a Totoro y el Gatobús, para traer a su hermana a casa. El padre de las dos hermanas les cuenta que eligió vivir precisamente en aquella casa de campo porque estaba al lado del magnífico árbol de alcanfor, por su gran tamaño. Indirectamente, también se refiere al gran sentido de seguridad que un árbol sagrado le da, ya que un árbol de tal naturaleza alberga espíritus protectores. El hogar simboliza protección y seguridad, al igual que alegría y familia. Por ello, no es casualidad que el árbol sea un gran alcanfor y que albergue un espíritu bondadoso y juguetón que provee seguridad y sea un buen compañero para las niñas.

En el bosque de Totoro hay otros seres sobrenaturales presentes, inventados por Hayao Miyazaki. Existen dos Totoro más aparte de Oh-Totoro (Totoro grande gris); Chu-Totoro (Totoro mediano azul) y Chibi-Totoro (Totoro pequeño blanco):



Fig. 2.4: Chibi-Totoro (blanco) y Chu-Totoro (azul) caminando por el jardín con un saco lleno de bellotas.

Estas versiones más pequeñas del Totoro principal dan a entender que el bosque tiene muchos espíritus que lo protegen y que Oh-Totoro tiene una familia en su bosque Tsukamori, añadiendo más al tema de hogar. En principio estos espíritus, al ser más pequeños se pueden considerar un rango menor al de Oh-Totoro, como si fueran

hermanos menores pero de la misma familia, y que salen a conseguir bellotas para el “hermano mayor”. Estos, al igual que Oh-Totoro, son solo vistos primero por Mei y luego por Satsuki, siendo invisibles para los adultos. El hecho que estén escabulléndose le da una connotación juguetona y divertida a los pequeños espíritus y los pone más cercanos a los niños. En bocetos de preproducción hechos por el mismo Hayao se puede ver uno en particular donde sale el Gatobús lleno de muchos Totoro, lo que da a entender que, si bien no salen en la película, hay una comunidad de espíritus Totoro que viven juntos como familia:



Fig. 2.5: Las hermanas sorprendidas por la llegada del Nekobus, quien tiene muchos pasajeros Totoro.

Por otro lado está el Gatobús (Nekobus) quien si bien está diseñado y creado por Miyazaki, el espíritu se basa en la creencia popular que los gatos pueden cambiar de forma, en este caso el gato decidió transformarse en un bus noctámbulo. El Gatobús podría considerarse un *yokai* al estar al servicio de Totoro, el *kami* principal, y al tener el rol particular de servir como medio de transporte para los espíritus y las hermanas Satsuki y Mei.

Por último se pueden ver a los *susuwatari* o *makkuro kurosuke* (asistentes muy oscuros) que son descritos como hollín negro y son también creación de Miyazaki. Son claramente *yokai* que infestan las casas que están en desuso, viven entre el polvo y les gusta la oscuridad. Le tienen miedo a los humanos y suelen esconderse en la oscuridad, huyendo de ellos:



Fig. 2.6: Mei se sorprende cuando una gran cantidad de *susuwatari* salen despavoridos de un hueco en la pared.

Cuando son aplastados se convierten en polvo negro. Viven en la casa de Satsuki y Mei hasta que ellas llegan a mudarse. Entonces los *susuwatari* huyen hacia el árbol de alcanfor, buscando un lugar oscuro y tranquilo para vivir. Esto sirve como detonante para indicar que el árbol, y en general el bosque, es el hogar natural de los espíritus y lo sagrado, y que no son los únicos espíritus que habitan ahí. El sinto venera los bosques por ser lugares misteriosos y sagrados, que albergan espíritus y los cuales son evitados por los humanos. Es por eso que el bosque es el lugar natural para venerarlos y en sus entradas se suelen encontrar *torii* y otros santuarios, que buscan venerar pero no penetrar esta zona sagrada. Es posible que existan gran cantidad de historias aterradoras de *yokai* para mantener a los humanos alejados de los corazones de los bosques, que son sitios de gran valor sagrado para los creyentes del sinto. Sin embargo, algo interesante de *Mi Vecino Totoro* es que los *kami* y *yokai* no aterrorizan ni inspiran temor sino son

dulces, cercanos y divertidos, lo cual invita a que sean amigos de los niños y que ellos se acerquen a la naturaleza de forma muy honesta.

Teniendo en consideración a los espíritus, al árbol de alcanfor y a la relación de la familia de Satsuki y Mei con el bosque Tsukamori se puede ver la gran influencia que ha tenido el sinto en la concepción de *Mi Vecino Totoro*. Se podría decir que es la percepción de un sinto para un público familiar e infantil; es un sinto alegre, de unión, de amor a la naturaleza y hasta de travesuras y curiosidad, donde todo lo fantástico puede ser real a los ojos de los niños. Es una visión muy pura de lo sagrado que ofrece el bosque para el que lo busca, teniendo como eje principal a Totoro y su árbol de alcanfor. Es también un sinto muy pedagógico, al motivar la plantación de más árboles de alcanfor cuando Totoro y las hermanas hacen que los árboles crezcan mágicamente en la noche, y transmite mucho cariño hacia la vida en el campo, donde todo suele ocurrir de forma más lenta y donde la vida en familia es lo más importante. El sinto no es la única influencia para Miyazaki en el imaginario de *Totoro*. Esta película probablemente sea de las más personales y autobiográficas del cineasta hasta la fecha a pesar que el diga lo contrario, y probablemente sea la que transmita el ideal sinto de forma más directa. Definitivamente Totoro es de las películas más queridas por su audiencia y no es por casualidad que el personaje Totoro sea parte del logo oficial de Studio Ghibli.

#### El sinto en Princesa Mononoke

*Princesa Mononoke* cuenta la historia de Ashitaka, un príncipe que carga una maldición en su brazo después de pelear con un espíritu que amenazó su aldea y debe emprender un viaje para poder salvar su vida, en el cual se encontrará entre dos frentes que se enfrentan en un conflicto armado: humanos contra seres de la naturaleza. La premisa solamente refleja un tono más maduro y fuerte, colocando a la naturaleza en otra luz totalmente distinta a la de *Mi Vecino Totoro*. La naturaleza no es pacífica, es bélica, peligrosa y no duda en defenderse y atacar a los humanos que quieren sacar provecho de ella. A lo largo de la película se puede identificar gran cantidad de referentes al sintoísmo y a la veneración a los árboles, al igual que una visión particular del sinto y un mensaje para la audiencia sobre la relación entre humano y naturaleza. Lucy Wright,



especialista en anime japonés y espiritualidad, dice que el director cuenta que, históricamente, se mató al Shishigami, el dios ciervo y principal del bosque durante la época Muromachi<sup>25</sup> y que finalmente se logró la paz y la naturaleza se regeneró. Sin embargo, esta naturaleza se convirtió en inocente, pacífica y tímida, la que actualmente uno está acostumbrado a ver (Lucy Wright 2004).

Los *kami* del bosque estaban en guerra con los humanos durante la época medieval japonesa, la época Muromachi. Es una época donde dominan los samurái y donde se incrementa la producción de hierro, por lo que se busca aprovechar más los recursos naturales del bosque vecino y se comienza a deforestar por el bien de la industria. Los *kami* están furiosos con estos eventos y esta furia toma forma física, lo cual hace que pierdan el control y comiencen a atacar sin ningún juicio a humanos. El primer *kami* que aparece en *Princesa Mononoke* es un *tatarigami* (un dios maldito), un dios jabalí llamado Nago quien, infectado por un pedazo de hierro que se mezcló con la esencia de la furia, ataca a Ashitaka, descendiente de la familia real de los Emishi. Este era un pueblo que se extinguió hace mucho tiempo pero lo que queda de él vivía aislado del mundo, en paz con la naturaleza. Este *kami*, al igual que otros que aparecen después como la diosa loba Moro (*Moro no kami*) y un dios jabalí ciego (Okkoto-nushi), son dioses que tienen particularidades de sus animales correspondientes pero están furiosos y llenos de deseo por destruir a Lady Eboshi, la mujer detrás de la fábrica de hierro, y al resto de humanos. Los *kami* lideran la lucha en contra de los humanos y luchan a sangre fría contra ellos, Moro lleva a sus hijos y a su hija adoptada San, quien es humana, y Okkoto-nushi lleva a su jauría de jabalíes. Estos *kami* luchan con toda su fuerza pero son corrompidos por la furia y mueren violentamente. Aquí se muestra un significado del sinto muy distinto, donde los *kami* son violentos y no dudan en reaccionar para defender sus intereses, aunque los medios no sean los adecuados.

El *kami* principal y protector del bosque es el Shishigami, el dios ciervo. Este *kami* tiene el aspecto de un *kirin*, bestia mitológica japonesa de la que se habló anteriormente, donde predomina su gran cornamenta de ciervo, amplia melena y patas que hacen crecer plantas y flores al pisar la tierra. Este *kami* tiene la habilidad de dar y, al mismo tiempo,

---

<sup>25</sup> Época del shogunato de Muromachi o Ashikaga, entre 1336 y 1573.



quitar vida, siendo así el dios de la vida y la muerte. Esto va de acuerdo a lo que contaba Motoori Norinaga, que hay la posibilidad que un *kami* tenga dos *tama*. Esta ambigüedad es reforzada aún más por Miyazaki al hacer que el dios ciervo cambie de forma durante el día y durante la noche: en el día toma la apariencia de un *kirin* mientras que en la noche es un caminante nocturno, Didadabocchi, el cual tiene tatuajes en su cuerpo similares a los diseños característicos de la cerámica Jomon, dando a entender que es un espíritu muy antiguo (Wright 2004). Los *kodama*, espíritus de los árboles, comienzan a desaparecer cuando el *kami* ciervo pierde su cabeza y comienza a matar a todo lo viviente cercano. Aquí la naturaleza contraataca y no es pasiva frente a los ataques humanos hacia el bosque, los cuales son protegidos por los *kami*. El *kami* entonces tiene doble *tama*, doble identidad y doble poder, representando claramente la dualidad entre la vida y la muerte.



Fig. 2.7: *Shishigami*, concept art de Hayao Miyazaki

En la isla, en lo profundo del bosque de Shishigami, se encuentran dos árboles. Uno es muy alto y delgado, el cual parece estar basado en el Jomon Sugi, un *yakisugi* (cedro japonés), que tiene entre 2,000 y 5,000 años, remontando a la época de la cultura Jomon. Algunos piensan que tiene alrededor de 7,000 años, lo que lo haría el árbol más

antiguo del mundo, aún más antiguo que Matusalém, el árbol más antiguo registrado hasta ahora, de 4,700 años en California, EE.UU (Nelson 2010). Hayao Miyazaki y su equipo realizaron un viaje a la isla de Yakushima al sur del Japón y los bosques de *yakisugi* (cedros japoneses) fueron la principal inspiración para el bosque en *Princesa Mononoke*. Al costado del *yakisugi* se encuentra un árbol más pequeño, que parece ser un *sakaki*. Este árbol es el más sagrado para el sintoísmo, estando presente en los mitos japoneses de origen. En el momento que San deja a Ashitaka en la isla de los árboles deja una rama, un *tamagushi*, ritual que imita el entregar ramas a los *kami* como señal de veneración.

El árbol del *sakaki* también es venerado como un árbol curativo, lo cual explica por qué San deja a Ashitaka, quien está muy malherido, cerca al árbol. Ambos árboles están aislados en una isla, en lo más profundo del bosque y es el lugar donde Didadabocchi se sumerge entre las copas de los árboles y aparece luego como Shishigami. Esto sugiere que estos dos árboles pueden ser los más antiguos de todo el bosque y de mayor valor sagrado, así que, posiblemente, podrían incluso ser considerados *kami*. Cuando San deja a Ashitaka en la isla y ella se va, deja parte del cuerpo sumergido y no encima de la misma isla, reforzando aún más la idea que ese territorio es sumamente sagrado. Se podría incluso profundizar aún más y encontrar una mayor relación entre los árboles y el dios ciervo. Estos dos árboles podrían interpretarse nuevamente como una dualidad, uno muy grande, el Jomon Sugi, simboliza al gran caminante nocturno Didadabocchi y el *sakaki*, árbol más pequeño, al Shishigami en forma de ciervo. La cornamenta del mismo *kami* representa claramente ramas de árbol, tanto en su forma diurna como la nocturna, mostrando la absoluta relación entre el *kami* y los árboles. Si bien es incierto si los árboles actúan como *kami* o como *shintai* en *Princesa Mononoke*, se percibe que la isla de los árboles está conectada con el dios ciervo y que es el corazón del bosque, el centro más sagrado.

Los *yokai* de *Princesa Mononoke* son los *kodama* y, como los *susuwatari* en *Mi Vecino Totoro*, cumplen la función de espectadores del conflicto. Como se habló anteriormente, los *kodama* son espíritus de los árboles; Ashitaka al verlos exclama lo hermosa que es su madre el árbol, lo cual da a entender que los *kodama* son como niños y son

dependientes del árbol, particularidad que los hace tiernos y a la vez vulnerables al conflicto entre naturaleza y hombre. Como se puede ver en la siguiente imagen, las cabezas de los *kodama* de Miyazaki tienen forma de cascabeles y estas se mueven rápidamente cuando hay viento, dándole así sonido al viento que corre entre las hojas de los árboles, pareciendo tal evento un gran concierto:



Fig. 2.8: Kodama según Hayao Miyazaki

Los *kodama* entonan el sonar de sus cabezas cuando el Shishigami camina como Didirabochi en la noche. Ellos también comienzan a desaparecer cuando los árboles en los que viven, sus madres, comienzan a ser destruidos por la sustancia líquida destructora del Shishigami. Esto ayuda a contraponer la idea de una naturaleza violenta y una naturaleza pacífica; la naturaleza por esencia es pacífica pero si se siente amenazada sucumbe ante su instinto de protección y reacciona de manera violenta, sin embargo, ambas pueden ser destruidas a raíz de un conflicto. Aquí se ve igualmente el concepto del doble *tama* del *kami*, como se explicó en el caso del Shishigami.

Ashitaka llega a ser el personaje que lleva el ideal del sinto; es una persona que respeta y entiende a la naturaleza y no le ve sentido a la mutua exterminación entre humanos y naturaleza. Quiere lo mejor para ambos bandos y quiere que lleguen a un acuerdo. El respeto hacia la naturaleza se muestra cuando Ashitaka pide permiso a los *kodama* para entrar al bosque. Esto muestra que las tribus más autóctonas y antiguas, resistentes a los avances modernos, son fieles a la antigua práctica del sinto, donde la naturaleza y el

cuidado de los árboles es lo más importante. Su tribu, los Emishi, está basada en los Ainu y descienden de los Jomon, lo cual remonta a la época en que la naturaleza era respetada, la época premoderna.

El sinto de Princesa Mononoke es un sinto agresivo, donde hay un enfrentamiento entre humanos y naturaleza parejo, y donde venerar a la naturaleza es algo que ha pasado al olvido en la memoria humana. No hay una veneración por parte de los humanos hacia los *kami* y los árboles sino lo contrario, los quieren utilizar para sus propios fines. Esto manifiesta una crítica hacia el trato que los humanos hacen de la naturaleza, sin embargo, *Princesa Mononoke* muestra que ambos coexisten y reaccionan de la misma manera, mostrando su entrañable vínculo en la realidad.

#### El sinto en Un Castillo en el Cielo

*Un Castillo en el Cielo* es la película con más contexto occidental de las tres, por lo cual uno diría que a primera vista no hay mucho rastro de sintoísmo. La película cuenta la historia de Sheeta, quien posee una mágica joya, y Pazu, un aprendiz de herrero, quienes se embarcan en el viaje hacia Laputa, una isla perdida. En esta aventura tienen que enfrentar a agentes y piratas quienes quieren robar las riquezas de la isla.

En la película no hay precisamente *kami*, en un nivel clásico de lectura. El árbol central de la película es el gigantesco árbol de Laputa. Los laputianos simbolizan los antiguos sintoístas quienes creían que todo partía de la naturaleza y el poder que maneja toda la isla se encuentra en las raíces de este majestuoso árbol. Probablemente esta energía sea el *kami* de por sí, una fuerza sagrada que hacía que todo funcione en Laputa, y se encontraba resguardado por el árbol, un *shintai*, que parece ser un baobab. El árbol cubre casi toda la isla, dando a entender que es el corazón de todo. El simbolismo del árbol cósmico viene de otra influencia más allá del sinto, del cual se va a hablar más adelante, el siguiente subcapítulo.

Miyazaki, quien combina su amor por la naturaleza con su amor por la tecnología, construye un mundo donde ambas cosas pueden convivir armoniosamente, donde la máquina protege a la naturaleza. Los guardianes son robots laputianos, estos ya no son



entes inmortales e indestructibles, sin embargo tienen similitudes con los *kami*. Son ambiguos; sirven tanto para la paz como para la destrucción, al cuidar a la naturaleza de Laputa y enfrentarse violentamente contra los invasores. El robot laputiano que queda es un jardinero, amigo de los animales, y lleva flores a las tumbas en la base del árbol al centro de Laputa.

Otra particularidad del sinto que se puede ver en *Un Castillo en el Cielo* que no se ve en las otras películas es la veneración hacia los ancestros. Laputa representa una sociedad pasada y acabada, que dejó de existir probablemente por ambiciones humanas de superar a la naturaleza. Al pie del gran árbol se encuentran los restos de robots laputianos caídos, probablemente cayeron en desuso y dejaron de funcionar. Se ve a un robot laputiano trayendo flores para los muertos, haciendo alusión al respeto a los ancestros, a los familiares que vienen antes de uno, y que existe esta conciencia de veneración incluso en máquinas.

Anthony Lioli hace un análisis interesante sobre el significado del árbol en *Un castillo en el cielo*, al igual que en *Mi vecino Totoro* en la siguiente cita:

El hongo producido por los ecos de armas de Laputa, en el segundo cuadro, es la forma del árbol central de Laputa, una yuxtaposición que contrasta el potencial ecotópico y distópico de la ciudad. Esta no es la única vez que Miyazaki ha contrastado un árbol que cobija a la nube de hongo - En *Mi vecino Totoro* (1988), el crecimiento mágico de un árbol de alcanfor sugiere una especie de "bomba verde" en el que la explosión de dosel marca la resistencia a la destrucción de Hiroshima y Nagasaki; la restauración de la Shishigami en *Princesa Mononoke* (1997) provoca una explosión similar. Los críticos sugieren a menudo que él está utilizando la reverencia sintoísta tradicional de árboles para hacer una declaración ecológica. Lucy Wright, por ejemplo, insiste en que Miyazaki está practicando cinematográficamente la antigua forma de sinto, como lo fue antes que fuera organizado (es decir, apropiado) por el creciente clan Yamato y civilización japonesa. Él está llegando de nuevo a este sintoísta natural que destacó una relación intuitiva, no dogmática con la naturaleza, casi un estado infantil, pre-intelectual, mágico, aceptante" (Lioi 2010) [Trad.].



Aquí Lioli cita a Lucy Wright y habla del recurrente argumento que, si bien Hayao Miyazaki lo rechaza, el director japonés practica el sinto de forma audiovisual, a través de su animación cinematográfica. Sin embargo, menciona un comentario no muy común, donde hace referencia a las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki. Hayao, quien vivió anécdotas de bombardeos de niño tiene muy presente la Segunda Guerra Mundial, como su contemporáneo Isao Takahata. Aquí habría una connotación algo negativa relacionada al árbol sagrado de Miyazaki, lo cual resaltaría la doble *tama* del árbol y su relación, a la vez, con el mundo ecológico y distópico (en el caso de *Laputa*). Es la contradicción del mundo, seres opuestos, conceptos opuestos y mundos opuestos buscan convivir, llegar a existir en sincronía. Hay la posibilidad que Miyazaki lleve sus contradicciones consigo como parte de su personalidad y vivencias, hasta por la misma naturaleza de la cultura japonesa y de las divinidades sintoístas.

Si bien hay elementos del sinto en *Un castillo en el cielo*, esta película no trata primordialmente de la veneración de los árboles y *kami*. Aquí se expone un tema más amplio en cuanto a conciencia ecológica, a un nivel más occidental y global, diferenciándose de las otras dos, que muestran ser más cercanas al pensamiento tradicional japonés. Sin embargo, el árbol es un símbolo muy representativo en esta película y, cómo se va a ver a continuación, rescata varios aspectos de la mitología occidental con respecto a los árboles.

## 2.2 El árbol en otros referentes culturales de Miyazaki

Si bien gran parte del trabajo de Hayao Miyazaki refleja el bagaje cultural japonés que carga el director, esta mitología nueva y transformada, su obra refleja no solo a Japón sino también al mundo occidental. Las ciudades miyazaquianas parecen venir de algún lugar de la costa europea, probablemente de Italia, un mundo europeo idílico, no tocado por la guerra. Consecuentemente, Miyazaki coloca elementos de mitología occidental relacionados a la naturaleza y, cómo se verá en este capítulo en particular, a los árboles.

### 2.2.1 El árbol en la mitología occidental

Las fuentes y textos académicos que hablan de las historias mitológicas del árbol son innumerables, siendo este un campo que se ha explorado mucho en el campo de la literatura y la antropología.

Por la naturaleza de la simbología del árbol es muy difícil y extenso analizar todos los posibles árboles simbólicos en la mitología occidental, entre los cuales están el árbol de la vida, el árbol del conocimiento, el árbol del paraíso y el árbol universal. Es por eso que, para esta investigación, me voy a centrar en tres en particular: el árbol de la vida, el árbol cósmico y el árbol familiar, los cuales guardan relación con los árboles a analizar de las películas de Hayao Miyazaki.

Como punto de partida, es importante tener en cuenta que el árbol es uno de los primeros símbolos sagrados; Jacques Brosse cuenta que alrededor de todo el mundo hay una memoria de un árbol gigante, el primer árbol que emerge de las profundidades de la Tierra hacia los cielos y sus ramas cubren el universo (Brosse 1989: 4). La relación entre hombre y árbol ha estado siempre presente y según Carl Gustav Jung es un arquetipo del inconsciente individual y colectivo. El árbol representa a la naturaleza y el hombre acude a su recuerdo, cuando necesita volver a la naturaleza, a las bases, a hallar su propia identidad (Brosse 1989: 9).

#### El hombre y el árbol: relación anatómica y espiritual

Alexander Porteous, autor de *The forest in folklore and mythology*, cuenta que los antiguos persas pensaban que el árbol era el emblema de la existencia humana ya que, al igual que los humanos, se veía en su apariencia el pasar de las estaciones del año, sin embargo, el árbol representaba para ellos, de alguna forma, la inmortalidad ya que vivía una gran cantidad de años (Porteous 2002: 151).

La columna, estructura vital en la arquitectura mundial, simboliza al tronco del árbol; antiguamente las columnas eran árboles, aún se les puede encontrar en los templos en bosques y lugares más alejados de las ciudades. Se podría decir que el tronco del árbol simboliza la columna de un humano y su sistema nervioso, sus numerosas bocas son sus

raíces, enterradas bajo tierra y a través de las que se alimenta. Sus ramas son los brazos extendidos hacia el cielo y sus hojas los dedos.

Para Paul Klee, renombrado artista plástico, el proceso artístico es metafóricamente un árbol. En su libro *The Heritage of Trees: History, Culture and Symbolism*, Fred Hagender cita a Paul Klee lo siguiente:

[Todo lo hace el artista] en su lugar designado en el tronco de un árbol; es reunir lo que emerge desde las profundidades y transmitirlo. Él no sirve ni comanda, pero sólo actúa como un intermediario. Su posición es humilde. Él mismo no es la belleza de la corona; simplemente ha pasado a través de él (Hagender 2001: 19) [Trad.].

El hombre es el conductor de las ideas, como el árbol conduce oxígeno para los humanos. Es una red de caminos, una vía y no el producto en sí. Sin embargo, en esta cita Klee también quiere resaltar una de las cualidades más importantes que un humano debe tener en el proceso artístico y, frecuentemente, no la tiene: la humildad. Ser capaz de producir algo tan maravilloso como es el arte; oxígeno para el alma, que el creador sea humilde, no sea soberbio, sino fiel servidor a transmitir su arte. En otro ensayo, escrito por Claudia Baracchi, se cita a Klee quien describe el impulso artístico como un fluido que fluye con tal intensidad que transmite lo que siente en su trabajo y esto se expande, como la corona de un árbol (Baracchi 2013: 341).

Se consideró siempre que los árboles tuvieran un alma y algunos de ellos llevaban una marca de un dios en especial (Brosse 1989: 5); algunas culturas incluso consideran que las almas de los difuntos toman refugio en los árboles (Porteous 2002: 170). Los nativos de Tahiti pensaban que al morir los árboles, sus almas regresaban al gran creador, se mezclaban y luego se separaban, conviviendo con el creador (Porteous 2002: 151). Los griegos le atribuían intelecto y sentido a los árboles, ya sea por su parecido con la humanidad o por sus múltiples y notables usos prácticos.

Una atribución importante para un ser con alma es que pueda hablar. Para algunas culturas, los árboles que recibían un alma hablaban pero de forma misteriosa, un

lenguaje silencioso y poético, donde primaba el movimiento de las hojas y las ramas de la corona (Porteous 2002: 152). Es interesante que el hombre le atribuya a lo natural gran importancia y gran profundidad a “la voz del árbol”, esto se ve representado en las películas de Miyazaki, de lo que se hablará más adelante.

### El árbol de la vida y el árbol cósmico

El árbol de la vida y el árbol del conocimiento son dos formas del árbol cósmico y, dependiendo de la cultura, son diferenciados o son lo mismo. Según Judith Crew, el árbol de la vida era tomado como el centro del mundo, uniendo el cielo con la tierra; el mundo de los dioses con el de los humanos (Crews 2003: 41). El árbol de la vida también representa a la inmortalidad, lo cual explicaría por qué ciertas culturas colocan a sus cadáveres bajo los árboles. Podría simbolizar el deseo que sus almas se vuelvan inmortales como la del árbol de la vida.

El árbol es símbolo de fertilidad, de la mujer que da a luz a su hijo. Sin embargo, según Paul Klee, el útero que se forma en el tronco no solo da a luz sino también recoge lo que muere. En el norte de Europa se utilizaban los troncos como ataúdes; en alemán Totenbaum significa árbol de la muerte (Baracchi 2013: 347). Esto es importante ya que en Europa también existe la dualidad de vida/muerte del árbol como en Japón.

Es difícil establecer una diferencia entre el árbol de la vida y el árbol cósmico, ya que ambos símbolos varían según el autor al cual se consulte. Se podría decir que el árbol cósmico abarca más allá de la esencia humana. Es el eje central, la columna vertebral del universo entero. Es el útero creador de toda la vida existente, trascendiendo la existencia de la humanidad. Funciona como una red de vida, que conecta todos los niveles del mundo; el mundo subterráneo, el mundo de la superficie y el mundo del cielo. Para Hagender, el árbol cósmico es como el árbol de la vida; se encuentra en un jardín sagrado y se cuentan historias de un héroe intentando llegar al árbol para obtener algo de su inmortalidad para su pueblo, enfrentando una gran cantidad de obstáculos (Hagender 2001: 18). Porteous cuenta que en las épocas primitivas, el hombre concebía a las nubes como hojas de un majestuoso árbol universal. Las estrellas, el sol y la luna eran como frutas de este árbol. Al llover, el agua hacía que las cosechas y las plantas

crecieran, siendo así esta agua un símbolo sagrado de vida y fertilidad. Eventualmente, los árboles terrestres heredarían los atributos sagrados de las nubes-árboles celestiales dadas por el hombre primitivo (Porteous 2002: 156). La posibilidad de tener árboles en el cielo existía y, como se verá más adelante, esta idea puede haber influenciado a Miyazaki a crear su imagen del árbol en *Laputa: Un castillo en el cielo*.

Uno de los árboles cósmicos más famosos en la mitología europea es Yggdrasil, de origen escandinavo. Este árbol trasciende las dimensiones de espacio/tiempo. En lo que abarca al tiempo tiene tres ramas; una del pasado, una del presente y una del futuro. En cuanto a espacio se refiere, su tronco central conecta la Tierra con Asgard, el hogar de los dioses. Las ramas atraviesan todo el universo, sus hojas son las nubes y las flores y frutas que carga son las estrellas del cielo (Porteous 2002: 191). Otro árbol importante es el árbol cósmico de Hindostan, el cual es el símbolo de la vegetación, de la vida universal y la inmortalidad; el dios Brahma personifica este árbol (Porteous 2002: 195).

#### El árbol como símbolo familiar

El siguiente símbolo junta el árbol de la vida y el árbol cósmico para simbolizar no al hombre sino a toda su estirpe. El árbol familiar es el árbol cósmico de la sociedad, donde el cosmos es la sociedad misma, la familia. Todos aquellos que estén dentro del árbol familiar se benefician de ciertos bienes, ventajas y forma de vida. Claire Russell, en su ensayo académico "The tree as a Kinship Symbol" dice que la tierra no tiene dueño, pero los cultivos sí lo tienen. Los árboles frutales son propiedades valiosas ya que pueden seguir produciendo frutas durante décadas, y el propietario puede volver, cuidar de ellos y de la cosecha constantemente. El propietario marca el árbol y nadie más puede tocarlo sin su permiso. Si alguien roba una fruta, éste será castigado por los ancianos con una multa en la sociedad Hanunoo. Citando a Russell la frase final de su argumento, " El robo de la fruta es de hecho el pecado original " (Russell, 1979: 221) [Trad.]. Esta cita hace alusión al pecado original de Adán y Eva, que viene de la Biblia, y cuya historia cuenta cómo ellos roban una manzana de un árbol que no les pertenece.

La única manera de obtener árboles frutales es plantándolos o heredándolos, y éstos a su vez pasan de padres a hijos, por más de una generación, si es que se cuidan y mantienen.



El árbol genealógico no es un término arbitrario para el linaje familiar, es un nombre metafórico que hace alusión a la propiedad más básica que puede mantener una familia por generaciones: un árbol de frutas. La familia también comienza a tener ramas, como un árbol, y distintas frutas y hojas; los hijos y nietos. Los problemas entre familias (árboles genealógicos) surgen cuando estas roban sus bienes familiares.

Otra idea interesante que menciona Russell es que el árbol como símbolo familiar llega a ser el árbol de la vida. La propiedad del linaje familiar no necesariamente tiene que ser un bien material, también puede ser conocimiento, técnica o todo aquello que asegure una buena vida para su linaje (Russell, 1979: 223). Esto logra que su linaje, el cual es rico en bienes, viva eternamente ya que está bien abastecido; los linajes familiares con mayor poder tienen mayor cantidad de bienes, de “árboles frutales”. Se podría decir que las familias más antiguas que mantienen sus bienes son las familias que tienen un árbol genealógico más cercano al árbol de la vida. Es por ello, que en el subconsciente individual y colectivo, hay una veneración a los que más tienen, a las familias más antiguas y de mayor poder.

Los árboles de símbolo familiar son importantes también con los muertos. En gran cantidad de culturas, los ancestros fallecidos han sido enterrados cerca de árboles o al pie de los árboles, lo cual simboliza la relación de los ancestros con su familia, un gran árbol genealógico, y la continuidad, la “eternidad” de la familia. Es frecuente que se vistan a los árboles con ornamentos y telas, lo cual sugiere que hay una fuerte identificación por parte de los familiares (Russell, 1979: 225). Porteous, por otro lado, cuenta que el árbol genealógico conmemora la bajada del hombre a través del tronco del árbol, es una imagen creada por Dante Alighieri (Porteous 2002: 157).

#### Un árbol importante: el baobab

Hay muchos árboles significativos occidentales y de medio oriente en la mitología arbórea. Puesto que he identificado a los árboles de las películas a analizar de Hayao Miyazaki, y siendo el baobab de *Laputa: Un castillo en el cielo* el único árbol no japonés, en esta sección se va a hablar de este árbol.

Alexander Porteous da una descripción del árbol a continuación:

En África, en particular en Senegal, y en algunas de las islas no muy lejos de la costa de África, crece el Baobab (*Adansonia digitata*). De todos los árboles en el mundo se supone que es el más grande en cuanto a su grosor, de tronco cónico, que sin embargo, sólo sube hasta una altura de unos quince pies antes de sus ramas, de treinta a sesenta pies de largo, las ramas salen horizontalmente en todas las direcciones, y, a medida que gradualmente se hacen más cortas más arriba en el tronco, el árbol toma la apariencia de una cúpula gigantesca (Porteous 2002: 235) [Trad.].

En esta cita se pueden resaltar varios datos interesantes. El nombre científico, *Adansonia digitata*, fue dado por el naturalista Michel Adanson al ver que las hojas del baobab parecen dedos de una mano humana. Su tronco grueso simula una gran columna, como una “columna del mundo”, y, junto a sus ramas, sostienen el cielo y la tierra. No sería sorprendente encontrar baobabs como símbolos del árbol cósmico. La cúpula gigantesca da la apariencia de una construcción enorme, como una casa y la impresión que uno tiene no es la de un árbol independiente sino la de un bosque.

La fruta del baobab es grande, oval, parece un pepino y cuando florece, sus flores son blancas. Las raíces miden como 110 pies de longitud y el tronco es pequeño en comparación a su cúpula para tener mejor balance y fuerza para cargar la gran cantidad de hojas de su corona. Se calcula que los baobabs más majestuosos tienen alrededor de 5,000 años. Porteous también cuenta que los nativos entierran en los huecos de los troncos de los baobabs a los poetas, bufones y músicos, ya que consideran que han sido inspirados en su arte por demonios y temen que los animales o la tierra los consuman y se envenenen, por lo que los “encierran” dentro de estos troncos gruesos (Porteous 2002: 235). En estos huecos también almacenan agua durante las épocas de lluvia, lo cual beneficia mucho a los pobladores que viven cerca de estos enormes árboles.

### 2.2.2 Análisis del árbol según la mitología occidental en las películas de Miyazaki

En el siguiente acápite se van a explorar las tres películas: *Laputa: Un Castillo en el Cielo*, *Mi Vecino Totoro* y *Princesa Mononoke*. Se quiere ver hasta qué punto Hayao Miyazaki sigue la mitología occidental en sus películas, y ver si sus árboles tienen relación con los arquetipos occidentales de árboles como el árbol de la vida, el árbol cósmico y el árbol como símbolo familiar. Es importante tener en cuenta que existen similitudes entre la mitología occidental y el sintoísmo, sin embargo, se van a ver diferencias entre terminología y conceptos.

#### Referentes en *Laputa: Un Castillo en el Cielo*

En esta historia el árbol a analizar es el árbol de la isla flotante de Laputa. Este es un gran árbol que aparenta ser un baobab, cuyo tronco central se encuentra al centro de la isla y sus raíces envuelven toda la base y el “corazón” de la isla. En cuanto a la relación entre el hombre y el árbol se puede decir que el árbol de Laputa era la esencia del sistema de subsistencia de los laputienses, era el origen de su energía y vida y, hasta cierto punto, formaba parte del planeta mismo en el que vivían. Anatómicamente, el árbol es muy grande en comparación a los humanos, e incluso, de sus guardianes los robots laputienses. Sin embargo, las ramas que sirven de ayuda a Sheeta y a Pazu llegan a ser como “brazos” y “piernas” que les permiten escapar de sus enemigos. A pesar de no moverse en este momento, es importante ver que Miyazaki muestra a sus personajes agradecidos con el árbol, ya que para ellos, el árbol los está ayudando en su aventura. Espiritualmente, el árbol carga entre sus ramas la fuente de poder de la que se quieren apropiar los enemigos de Sheeta y Pazu. Los laputienses eran cercanos y coexistían en paz con esta “espiritualidad”, sin embargo, los nuevos conquistadores querían tomarla a la fuerza y solo para sus fines de poder y dominación. Es por ello que, al no haber compatibilidad espiritual, el árbol destruye la isla y se aleja, desapareciendo del alcance ambicioso de los humanos.

A continuación se puede ver el estado inicial y final del árbol y la isla de Laputa:



Fig. 2.9: Laputa (estado inicial, a la llegada de Sheeta y Pazu)



Fig. 2.10: Laputa (estado final, después del enfrentamiento)

Se puede ver que el árbol está en el centro de una ciudad de tecnología avanzada, con edificios y murallas que lo rodean. Las raíces del árbol contienen la fuerza principal de los laputianos, que están en el interior de la isla. Estas raíces luego salen de su protección tecnológica al estar Laputa penetrada por el conflicto armado entre los piratas y los militares. Estas imágenes sugieren que, al no bastar con la protección de los robots laputianos, el árbol protege la isla y hace que la parte externa se autodestruya, expulsando así a los invasores. Funciona como una fortaleza que se auto-protege. Un punto interesante de debate es el discutir si esta autodestrucción fue “programada” por los antiguos laputianos o si, por algún hecho divino y proveniente de la naturaleza, es una actividad natural, que proviene del árbol mismo y de la isla misma, que parecen tener vida y pensamiento propios. Conociendo el trabajo de Miyazaki, me atrevería a decir que el árbol, el cual llega a ser la isla entera en su “estado final”, decide protegerse e irse, lejos de los humanos, esperando volver en una época en la que humanos y naturaleza puedan coexistir en armonía.

El árbol de Laputa tiene similitudes con el árbol de la vida, como la característica de la dualidad, sin embargo no se le podría calificar como un árbol de la vida. De acuerdo a Lucy Wright, la dualidad de lo humano y lo natural, el árbol del mundo y la herramienta

de destrucción en sus ramas, conviven, hasta que el árbol se libera y se aleja, dejando su dualidad atrás (Wright 2004). De acuerdo a mis definiciones de árbol de la vida, sin embargo, el árbol laputiano no encaja del todo en la definición de árbol de la vida. Es un elemento natural puesto bajo control humano, de forma pacífica. Es cierto que permite que se desarrolle la vida pero no lo calificaría como un árbol de la vida, sino como un árbol cósmico. El símbolo del árbol en una isla flotante es un símbolo que se puede encontrar en el libro *El lenguaje de los símbolos* de David Fontana:

El árbol del mundo: con sus raíces alrededor de la tierra y sus ramas en el cielo, el árbol del mundo simboliza la potencial ascensión de la humanidad desde el denso reino de la materia hacia las depuradas alturas del espíritu (Fontana 2003, 170).

Como se describe en la cita, el árbol del mundo representa más el espacio, la relación entre tierra y cielo. Esta relación se vuelve aún más notoria cuando el árbol se libera y se aleja, subiendo hacia los cielos. Este evento me hizo recordar lo que Porteous contaba sobre los árboles, que originalmente estaban en el cielo y que se pensaba que las nubes eran hojas de un gigantesco árbol cósmico. Se podría decir que el árbol regresa a sus orígenes, a su lugar de nacimiento en los cielos.

En cuanto al árbol como símbolo familiar, el baobab laputiano representa claramente el linaje real de los laputianos. La piedra de Sheeta es llamada por el corazón del árbol, el corazón de Laputa. Esto se debe a que la piedra perteneció a la familia de Sheeta, la realeza laputiana antes que cayera en desgracia. El agente malvado, quien quiere apoderarse de la máquina de destrucción de Laputa para sus propios intereses también tiene acceso al interior del árbol ya que desciende de la misma línea de laputianos. Esto significa que hay una conexión fuerte con la familia que “sembró” este árbol. Creo yo que el árbol, al simbolizar también a todo Laputa, muestra que la familia real de Laputa creó toda la isla flotante, y el árbol es su estandarte central. Los descendientes, si bien crearon la isla también crearon la posibilidad de destruirla; Sheeta y Pazu dicen “*barusu*” (broza), haciendo alusión a que la isla se va a hacer maleza, un conjunto de hojas y despojos de las plantas, lo cual activa al árbol para despojarse de todo lo material en la isla y alejarse, hacia el espacio.



En cuanto a otras referencias literarias para la Laputa miyazakiana, se encuentra el libro *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift. Anthony Lioli hace una comparación entre ambas ciudades de ambos autores en su ensayo "The City Ascends: Laputa: Castle in the Sky as Critical Ecotopia", en la siguiente cita:

Miyazaki ha conservado el sentido original de Laputa como una ciudad de avanzada tecnología, impulsada por la ciencia en nombre del progreso material y el avance militar. No hay ningún árbol central en el original, sin embargo, la versión de Swift no contenía un núcleo arbóreo de la isla volante, y por lo tanto no tiene sentido que sus armas podrían ser abarcadas por las raíces. Es un signo de la diferencia cultural de Laputa, que la más avanzada tecnología está cubierta de bosques, como si los Laputianos reconocen que su poder se basa en última instancia en la naturaleza. Al igual que en Swift, Laputa es un símbolo de la modernidad, pero en este caso no puede ser fusionado con Occidente, que ha estructurado su relación con la naturaleza a través de un dualismo metafísico donde la naturaleza es el Otro dominado (Lioi 2010) [Trad.].

El árbol es el centro de la isla flotante y es el núcleo de esta sociedad. Miyazaki, a diferencia de Swift, coloca un árbol en el centro de la isla. Para un director o escritor japonés como Hayao es natural que la naturaleza sea lo más poderoso del mundo, lo que cargue mayor poder, tanto para bien como para mal. Esto proviene directamente del sintoísmo, donde la naturaleza es superior al hombre. Sin embargo, es interesante ver la gran influencia europea que recibe Miyazaki, quien se basa en escritores europeos, arquitectura y paisajes de Italia y Francia para desarrollar sus historias. Esto logra una mezcla de ideologías muy compleja y rica, digna de ser profundamente analizada.

#### Referentes en *Mi Vecino Totoro*

El gran alcanfor en *Mi Vecino Totoro* es un elemento muy distinto al baobab de *Un castillo en el cielo*. En cuanto a la relación anatómica entre el hombre y el árbol, el hombre es pequeño y muestra su respeto ante el tamaño y superioridad del árbol. Sin embargo, no hay un miedo por parte del hombre hacia el árbol. En el caso de Satsuki y Mei, ellas entran al alcanfor sin mayor problema. Al entrar Mei por el túnel de enredaderas se siente que está entrando por el túnel de entrada de una casa bajo tierra.

Cuando se ve a Totoro durmiendo dentro del hueco del árbol, entre las ramas interiores, éstas tienen parecido con una cama. La corona del árbol sirve como mirador o techo para que Totoro y su familia estén en la noche, mirando y llamando a la luna. Todo esto hace alusión a que, anatómicamente, el árbol es la casa del espíritu Totoro. En cuanto a lo espiritual, tiene esa atmósfera hogareña y familiar de una casa. Se encuentra al costado de la casa de Satsuki y Mei, es literalmente la casa de “su vecino Totoro”. Hay una gran muestra de respeto por parte de los adultos pero para los niños, que pueden ver a Totoro, hay amistad y cariño, como si fueran a visitar a su hermano mayor.

Algo interesante de esta película es que es una de las pocas películas de Miyazaki en que se ve a humanos haciendo crecer árboles. Satsuki y Mei, quienes reciben semillas de su amigo Totoro, bailan en la noche y las riegan, haciendo que mágicamente crezcan y se conviertan en un árbol gigante, aún más grande que la casa de Totoro. Esto llama la atención ya que el hecho que los niños puedan crear un árbol, un símbolo de gran valor sagrado, coloca a la niñez a la altura de los *kami*, como si fueran amigos e iguales. Esto muestra la buena opinión que tiene Miyazaki acerca de los niños. Él los ve cercanos a los dioses, de una pureza inalcanzable para los adultos, quienes se han alejado de los dioses y están en conflicto con el mundo natural.

El alcanfor de Totoro tiene cierta relación indirecta con el árbol de la vida. Mei se pierde y su hermana mayor va en búsqueda de Totoro, el protector que vive en el árbol. Podría decirse que Totoro tiene cierto poder en lo que concierne a la vida y la muerte, sin embargo no es un mensaje directo. Totoro es el espíritu protector y, si bien va a preocuparse de mantener a las chicas a salvo, está casi a su nivel y no a un nivel muy alejado. A pesar de parecer eterno, por lo que vive en un árbol viejo, su edad no es relevante ya que está a disposición de los niños. Es por eso que no considero al árbol de alcanfor como árbol de la vida. El alcanfor tampoco es un árbol cósmico. Si bien conecta el mundo de lo cotidiano con el de los sueños, accesible por los niños, no funciona como un árbol cósmico. El mundo de los niños no se rige con las mismas leyes que el mundo adulto. La percepción de los *kami* por parte de los niños es distinta, es más igualitaria. Un árbol cósmico, más relacionado a las reglas de la mitología occidental pertenece a un mundo adulto. El alcanfor tampoco se relaciona mucho con el

árbol como símbolo familiar. Hay santuarios y una casa vieja de campo y se podría inferir que el árbol le pertenece a la casa (o al árbol le pertenece la casa). Sin embargo, no llegan a ser características del árbol como símbolo familiar, es un bien de los *kami* y no de los humanos. Se puede ver, entonces, que el alcanfor de Totoro proviene casi en su totalidad del sinto y no de la mitología occidental.

#### Referentes en *Princesa Mononoke*

A diferencia de *Mi Vecino Totoro*, la relación entre hombre y árbol en *Princesa Mononoke* es más distante. El árbol es muy alto en cuanto a anatomía y su espiritualidad es altamente misteriosa y divina. Está totalmente en otro nivel al mundo humano, tiene apariencia milenaria y parece pertenecer a otro mundo.

El sagrado árbol de Mononoke es esencialmente el árbol de la vida. Como en el sinto y el doble *tama*, hay un paralelo en la mitología occidental, el árbol que representa a la vida y la muerte. Es el árbol del paraíso que ofrece salvar al moribundo o matarlo. Además es eterno, es lo único que no muere a consecuencia del líquido ácido del Shishigami. El árbol es alto y mira al cielo pero no llega a ser un árbol cósmico. Visualmente el árbol crea una conexión entre cielo y tierra, es partícipe en el descender del *kami*, desde lo alto de los árboles a la base del mismo. Tampoco es un árbol de símbolo familiar. Trasciende a los ancestros ya que viene de tiempos inmemoriales. Pertenece al mundo de los *kami*, un mundo que puede ser accedido por humanos, si es que estos respetan la naturaleza. Sin embargo, el árbol no es parte del mundo humano y, por lo tanto, no pertenece a una familia y no es un bien. Si bien el árbol es un árbol de la vida tiene una gran cantidad características sintoístas que se podría decir que lo único que lo acerca a este símbolo de la mitología occidental es la simple idea que es un árbol de la vida (y de la muerte). Se puede ver, entonces, que el árbol en *Princesa Mononoke* proviene en su totalidad del sinto y no de la mitología occidental.

En este capítulo se ha hablado extensamente sobre el árbol como símbolo en el sintoísmo, la mitología japonesa y la mitología occidental. El sintoísmo es la religión del Japón y ésta cree en que los dioses se hayan en la naturaleza. El árbol en el sintoísmo es de gran importancia y se le puede considerar *kami*. Este dios puede ser

eterno, poderoso y tener doble *tama*. Los árboles venerados como *kami* o *yorishiro* y estos suelen ser muy antiguos y se suelen indicar atando una *shimenawa* alrededor de su tronco o colocando un santuario al costado de su base. Entre los árboles importantes del Japón se encuentran el *sakura*, el *sakaki*, el *momiji*, *kusu no ki* y el *matsu*. Los árboles son retratados no sólo en pinturas sino también en los poemas clásicos del Japón; los *waka*. Hay *waka* para cada estación del año y en éstos relatan pequeños cantos sobre la naturaleza, que muchas veces simboliza la fragilidad de la vida humana. Hay varios espíritus y criaturas mitológicas japonesas relacionadas al árbol, como es el caso de los *kodama*, los cuales cuidan a los árboles o viven en ellos. Se habla también del árbol en el campo de la mitología occidental, ya que Miyazaki tuvo gran influencia de autores europeos y de sus viajes a Italia, haciendo especial referencia al árbol cósmico, árbol de la vida, árbol familiar y a la relación entre hombre y árbol. Por último se analizan los árboles de las películas elegidas de Miyazaki, bajo la luz del sintoísmo y de la mitología occidental. *Princesa Mononoke* y *Mi Vecino Totoro* muestran árboles que tienen mucho simbolismo sinto y recogen aspectos de la mitología japonesa, sin embargo, *Laputa: Un castillo en el cielo*, tiene más en común con los cánones de la mitología occidental.

## Capítulo 3: Representación audiovisual del árbol: el lenguaje en el cine animado

### 3.1 Por qué hablar de lenguaje en cine animado

Los productos audiovisuales se leen y se escriben utilizando un lenguaje audiovisual, compuesto por imagen y sonido. Cada elemento visual y sonoro que lleva un mensaje está lleno de metáforas y connotaciones que expresan distintas cosas. Estos elementos, con el pasar del tiempo, se han hecho más complejos y, habiendo nacido del arte, la literatura y la fotografía, ahora se han independizado y son parte de nuevos lenguajes audiovisuales como lo es el cinematográfico o aún más específico, el de animación.

#### Significado

Popularmente cuando uno se refiere a animación uno piensa en dibujos animados, *cartoons* como Tom y Jerry o Bugs Bunny. Sin embargo, uno nota que la animación es un concepto más complejo; como dice Charles Solomon, la animación abarca todo un conjunto de técnicas cinematográficas cuadro por cuadro que puede incluir no sólo dibujos animados sino también otras formas artísticas de imagen en movimiento (Solomon 1987: 9). No es un mero formato, como comúnmente se le suele clasificar, sino una forma de arte.

Etimológicamente, animación viene de la palabra griega *anima*, que quiere decir respiro vital, viento o alma. El verbo viene de *animare*, vocablo en latín que significa el acto de animar, avivar o de dar vida. Recién se usaría en el inglés en el siglo XVII y tomaría connotación cinematográfica un siglo después, cuando ya existían algunos inventos que exploraban simular el fenómeno de las imágenes en movimiento (Solomon 1987: 10).

Muchos autores han dado una gran variedad de definiciones a la animación. Según Ollie Johnston y Frank Thomas, dos de los “*Nine Old Men*” (los nueve hombres viejos, animadores legendarios que trabajaron para Walt Disney) dicen que la animación es la ilusión de la vida, frase que también llega a ser parte del título de su libro acerca de la



animación en Disney: *The Illusion of Life*. Charles Solomon lo observa de forma más técnica y tangible: un aspecto importante que diferencia a la animación del cine es que cada cuadro es trabajado y expuesto independientemente y el movimiento que se ve entre los cuadros no existe sino que se crea en la pantalla, eligiendo la mejor forma de exponer los cuadros en conjunto para que se reproduzcan. Por otro lado, en el cine de imagen real se filma el movimiento tal cual va a ser reproducido. Sin embargo, Solomon cuenta también que muchos no están de acuerdo con esta definición ya que consideran que para tal caso el cine es una forma de *stopmotion* al filmarse a distintas velocidades, de forma estándar en 24 cuadros por segundo (Solomon 1987: 11). Según Norman McLaren la animación no es el arte de dibujos en movimiento sino el arte de movimientos que son dibujados. Lo más importante es manipular lo que ocurre entre los dibujos, la relación entre ellos y no lo que ocurre dentro de cada uno.

Entre las técnicas de la animación existen las técnicas bidimensionales (2D) que son dibujo en papel y *cut-out*<sup>26</sup>, y las técnicas tridimensionales (3D): *stopmotion*<sup>27</sup>, animación de marionetas y de objetos y animación 3D digital<sup>28</sup>. Estas y otras técnicas de animación se suelen mezclar en los proyectos de animación, creando híbridos.

### Orígenes

La animación se inicia desde épocas muy tempranas, 25 mil años atrás en las cuevas del suroeste de Europa (Thomas y Johnston 1995: 13) el hombre cromañón dejaba por escrito sus relatos de caza y recolección en las paredes de las cuevas a través de dibujos. Los jabalíes, caballos y otros animales aparecen corriendo y tienen más de cuatro patas, lo que da la apariencia que en verdad están vivos y corriendo. El hombre quiere expresar a través del arte la vida misma, no sólo la imagen sino también su movimiento. Evidencia del intento de representación de movimiento del hombre también se puede apreciar en vasijas y platos de la antigua Grecia, donde sale un hombre en distintas

---

<sup>26</sup> Técnica de animación donde se mueven partes de un objeto bidimensional.

<sup>27</sup> Técnica de animación en la que se manipula un objeto físicamente en una escena real, de tal manera que parece moverse por sí solo.

<sup>28</sup> Técnica de animación donde se modelan los objetos en la computadora, en 3 dimensiones, y llevan muchas veces un rig, un esqueleto virtual, que permite que se puedan articular digitalmente.

posiciones como si corriera alrededor del plato. El templo de Isis, construido hace 4,000 años en el antiguo Egipto, tenía unas columnas con la imágenes de Isis las cuales parecían estar en movimiento si uno miraba en su dirección, trasladándose en un carruaje jalado por caballos (Williams 2009: 12).

No sería hasta después en el siglo XVII con la linterna mágica, el antecesor del proyector, y luego en el siglo XIX, que se comenzaría a construir masivamente distintos inventos luminosos para proyectar dibujos e imágenes en movimiento ante audiencias, una imagen tras otra en una sola pantalla. La animación, como el cine, tuvo un origen muy similar a través de estos inventos que se originaron a partir del principio de la persistencia retiniana; la retina retiene la última imagen que ha visto por un décimo de segundo, permitiendo colocar varias imágenes una después de otra y crear la ilusión de movimiento. Entre los inventos más resaltantes se encuentran el taumátropo, zootropo y el praxinoscopio. El teatro óptico, invento basado en el praxinoscopio, fue creado por Émile Reynaud, considerado por muchos historiadores como el padre de la animación, quien con su invento presentó un corto animado llamado *Pauvre Pierot* [*Pobre Pierot*] en 1892.

A partir del siglo XX se desarrollaría la animación como un tipo de cine, paralelo al cine de ficción y documental, creando consigo un lenguaje audiovisual. Si bien comparte gran parte de la gramática audiovisual con las obras cinematográficas de imagen real existen distintos códigos de sintaxis y una estética distinta. Es por eso que, con el avance del formato o género de la animación, cómo se le denomina comúnmente, y la complejidad que éste ha obtenido, opino que se podría hablar de un lenguaje de cine de animación, que tiene aspectos tanto de la cinematografía como del arte pictórico y escultórico. De acuerdo a Jordi Costa, crítico cinematográfico y docente del Master de Animación en La Universidad Politécnica de Valencia en España, “la animación es un lenguaje cinematográfico capaz de abordar todos los géneros” (Gràffica 2013).

### Lenguaje audiovisual

El lenguaje de cine animado es audiovisual; el espectador ve y escucha lo que está en pantalla para comprender un mensaje. Ya sea de forma consciente o inconsciente, el

espectador comprende este lenguaje y sus distintos códigos y aspectos. El lenguaje es complejo pero permite transmitir un mensaje, una historia en particular que haga que el espectador responda emotivamente. A continuación una definición de lo que es el lenguaje audiovisual de Pere Marquès, especialista en las TIC (Tecnología de la Información y las Comunicaciones):

[El lenguaje audiovisual] es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales (...) Promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada. (...) Es un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto. (...) Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos (Marquès, 1995).

En la cita anterior Marquès hace alusión a la naturaleza multisensorial del lenguaje audiovisual: es captado por varios de nuestros sentidos. No es un efecto sensorial individual sino un conjunto, y apela a la sensibilidad. Lo más importante del mensaje audiovisual es la emoción, como lo tiene claro Walter Murch, importante editor de video y audio, al poner la emoción como el elemento más importante en la edición de video. Los sentidos, entonces, mandan sobre el intelecto al percibir el lenguaje audiovisual. Cada característica de este lenguaje contribuye en la creación de la sensibilidad que quiera crear el director.

Es pertinente explicar las características principales del lenguaje audiovisual para esta investigación ya que bajo ellas se analizarán luego las películas animadas. Las características a analizarse son Edición (3.2.1), Planos (3.2.2), Animación (3.2.3), Arte (3.2.4), Personajes (3.2.5) y Banda sonora (3.2.6). A través de este análisis se va a poder examinar de cerca la creación de la sensibilidad hecha por Hayao Miyazaki en sus películas animadas.

## 3.2 Características del lenguaje audiovisual en la animación

### 3.2.1 Edición

La edición en el producto audiovisual busca dar un orden a la historia, seleccionar y ordenar los planos para que tengan un sentido. Se puede encontrar la siguiente definición en *Introducción a la Realización de Ficción*, del Departamento de Comunicaciones de la PUCP:

La edición y/o montaje es el momento del trabajo audiovisual que consiste en la organización de planos y secuencias en aras de la (re)construcción de sentido del relato. Es la etapa en la que armamos el producto audiovisual. Para lograr esto, la edición se sostiene en la combinación de las imágenes para crear significado y sentido de ritmo (Cassano, Dettleff et al. 2010: 175).

En esta cita se toma en cuenta que la edición parte de un conjunto de piezas audiovisuales en desorden. Es tarea del editor de reconstruir las piezas, recrear un sentido del relato. Estas piezas pasan por la etapa de visionado, luego de selección y finalmente de reconstrucción, siendo luego ordenadas de cierta manera. El armar un producto mediante la edición implica la toma de decisiones de cómo armarlo. De acuerdo a Walter Murch, importante editor estadounidense, se debe editar teniendo en mente una jerarquía de características para ser consideradas al tomar decisiones de cómo editar un proyecto, de la más a la menos importante:

1. Emoción
2. Historia
3. Ritmo
4. Continuidad
5. Plano bidimensional de la pantalla
6. Tridimensional de la acción

(Murch 1995)

El ritmo es un punto clave en la edición y en los productos audiovisuales se trabaja dos tipos de ritmos: ritmo interno y ritmo externo. El ritmo interno es el ritmo de los movimientos de los personajes dentro del plano, si son acelerados o pausados. Por otro lado se encuentra el ritmo externo que se mide según la duración de cada plano, el tiempo que hay entre corte y corte. Normalmente escenas de acción tienen ritmos internos y externos elevados mientras conversaciones dramáticas tienen ritmos internos y externos más pausados.

En el cine de animación, como en la animación en general, la edición se hace en la preproducción y no en la postproducción, como suele hacerse en cine de imagen real o *live-action*. El *storyboard*, una vez aprobado y revisado, se pone en una línea de tiempo, paralelo a la banda sonora y se hace un *animatic*: un video preliminar que refleja los ritmos externos e internos de cada plano, una edición “en borrador”. Es importante realizar esta acción antes de comenzar a hacer la animación para cuidar costos y tiempo de producción y descartar rápidamente los planos que no funcionan y si el producto funciona tal cual.

### 3.2.2 Planos

El plano es la unidad más pequeña del lenguaje audiovisual, sin embargo, en animación se podría considerar como una unidad aún más pequeña al cuadro o *frame*. Varios cuadros arman un plano; en *stopmotion*, como en otras técnicas de animación, se utiliza una cámara para capturar un cuadro a la vez. Dependiendo del corte del plano el realizador podrá mostrar lo que quiere, dándole distintas connotaciones a los elementos y situaciones dentro del relato, a través de angulaciones de cámara, composición de encuadre y movimientos de cámara. La mayoría de características del plano y del encuadre, sino todas, vienen de la fotografía.

Los tipos de planos utilizados en el lenguaje audiovisual, según tamaño, suelen estar basados en el tamaño del cuerpo humano. Los tipos de plano según tamaño son (de plano más abierto a plano más cerrado): plano general, plano conjunto, plano entero, plano americano, plano medio, plano busto, primer plano, primerísimo plano y plano



detalle. En la siguiente imagen se pueden ver los principales tamaños de plano del lenguaje audiovisual:

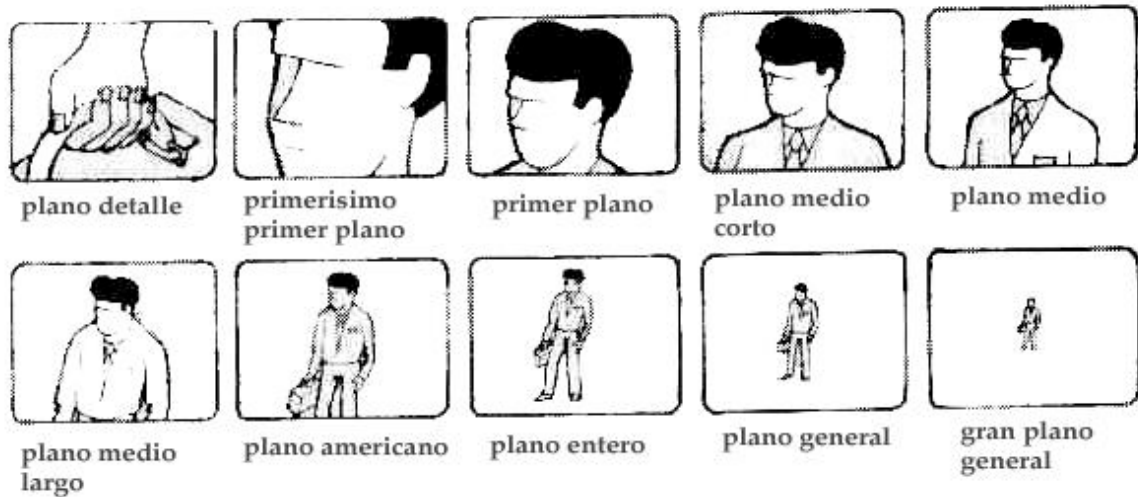


Fig. 3.1: Tamaños de plano

Según angulación los planos son: normal, picado, contrapicado, cenital, nadir y aberrante (plano holandés). Un plano definido por el punto de vista es llamado el plano subjetivo, que muestra lo que el personaje ve, como si la cámara ocupara el lugar de sus ojos. A continuación se ven los principales angulaciones de cámara:

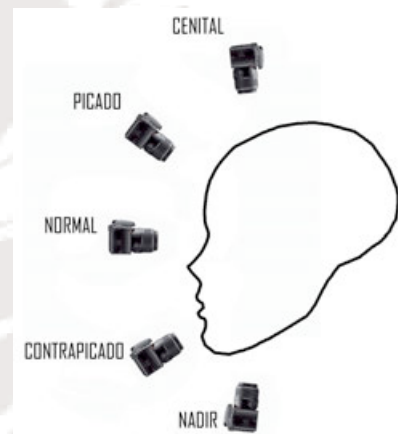


Fig. 3.2: Ángulos de plano

Los movimientos de cámara en un plano se pueden hacer de las siguientes maneras. Por un lado existe el *travelling in* y *travelling out*, el movimiento físico de la cámara hacia el elemento en el plano o lejos del mismo. Luego están los paneos horizontales o los *tilt ups* y *tilt downs* (paneos verticales): rotaciones de la cámara encima de su eje sin cambiarla de posición. En la industria de la animación norteamericana se suele usar el término paneo para movimientos de cámara horizontales y verticales en general, tanto para paneos como para *travellings*: *vertical pan* y *horizontal pan*. Por otro lado existe el movimiento óptico, el *zoom in* y el *zoom out* o, como se le llama en la industria de animación, el *truck in* y *truck out*. Esto da la ilusión que uno se acerca al elemento y se

aleja pero la cámara no se mueve de su posición, lo que cambia es la distancia óptica del lente. En la industria no se suele hacer gran diferencia entre *zoom in/out* y *travelling in/out*, en la mayoría de casos. En el desglose y análisis vamos a utilizar ambas terminologías, tanto tradicionales de la cinematografía como las de la industria animada norteamericana.

La profundidad de campo es otro punto importante en el plano, depende del lente que se elija para hacer la toma: angular, normal o teleobjetivo; cada uno muestra una angulación óptica diferente, mostrando una mayor o menor profundidad de campo. Aquí también juega un papel importante el enfoque. El encuadre y la composición que provienen de la fotografía se adoptan a su vez del arte pictórico, tomando en cuenta las reglas de composición básicas. Algunas de ellas son: identificar el centro de interés, rellenar el encuadre, apoyarse en las líneas, seguir la regla de tercios y la simetría.

El uso de la cámara contribuye a crear, de forma más realista, profundidad de cámara. A principios del siglo XX se comenzó a utilizar la cámara multiplano, patentada por Walt Disney, para capturar en cámara cada cuadro de un plano colocando varias capas de personajes y fondos una sobre otra. La composición de cada plano es trabajada por capas: una capa para el fondo, otra capa para un personaje, otra para la utilería, etc. La animación que no utiliza cámara y se trabaja de forma digital utiliza el mismo principio y el software se encarga de falsear angulaciones, posición de cámara, diafragmas, profundidad de campo y otras características de la cámara. Los elementos de la fotografía que tienen los planos en la animación deben ser algunas de las herencias más apreciadas recibidas del cine en imagen real. En animación se suele ver más experimentación en movimientos de cámara que en cine de imagen real y además gran variedad de tipos de planos, como es el caso del director de cine anime Satoshi Kon, quien utiliza técnicas no solo innovadoras de uso de planos y movimientos sino también una forma de edición entre planos única, que ha influenciado a varios cineastas de *live-action*, entre ellos Christopher Nolan y Darren Aronofsky (*Every Frame a Painting* 2014 [videgrabación]).

### 3.2.3 Animación

La animación es un campo que no es muy analizado de forma académica y si bien se le define, poco se conoce de su rol teórico dentro del lenguaje audiovisual. Como ya se mencionó antes la animación cuadro por cuadro sigue una serie de principios, conocidos como los 12 principios, según Frank Thomas y Ollie Johnston, dos de los *nine old men*:

1. *Squash and stretch*
2. *Anticipation*
3. *Timing and spacing*
4. *Slow in and slow out*
5. *Arcs*
6. *Straight ahead and pose to pose*
7. *Exaggeration*
8. *Appeal*
9. *Secondary action*
10. *Overlapping and follow through*
11. *Staging*
12. *Solid drawing*

(Thomas y Johnston 2015)

La animación de Disney, la cual ha servido como modelo a seguir para la mayoría de estudios occidentales, seguía y sigue utilizando estos principios para hacer animación, en particular cuando uno anima personajes. Al animar efectos visuales o *FX*<sup>29</sup> la forma de animar cambia ya que uno suele animar de forma un poco más libre, siguiendo más principios de ciclos y observación directa de efectos en la realidad para usarlos como referencia para animar. De acuerdo a Joseph Gilland, autor de *Elemental Magic: The classical art of hand-drawn effects animation* y artista de efectos visuales 2D tradicional de Disney, comenta lo siguiente sobre animar hojas:

Animar hojas es similar a animar tela, aunque la hoja tiene una fuerza más tensa y no forma dobleces complejos ni entrelazados. Sin embargo, la hoja va a rotar,

<sup>29</sup> Esto incluye elementos de la naturaleza, como agua, hojas, viento, elementos mágicos, movimientos de telas y de utilería o cualquier cosa que no sea un personaje.

girar y doblarse cuando vuela con el viento. Cuando un grupo de hojas se mueven con el viento, la masa total va a seguir una línea general de acción, como una bandada de pájaros. Mientras que algunas hojas giran fuera del grupo principal y hacen su propia acción, el cuerpo principal de hojas se mueve junto, cada hoja mantiene su propia rotación y giro de forma discreta (Gilland 2009: 268) [Trad.].

Es interesante que el autor describa con mayor cuidado y precisión la acción de las hojas, lo cual gran parte es resultado de su observación de las hojas y algo de conocimiento de las leyes de física. De esta manera no sólo describe a las hojas en su libro, sino también, como se ve en el diagrama posterior, habla del movimiento de las ramas que desembocan desde el tronco principal. Indica que el tronco tiene casi movilidad nula, la rama secundaria tiene un poco de movilidad, las ramas pequeñas tienen más movilidad y la hoja tiene movilidad total, pudiendo moverse de forma libre con el viento (Gilland 2009: 270):

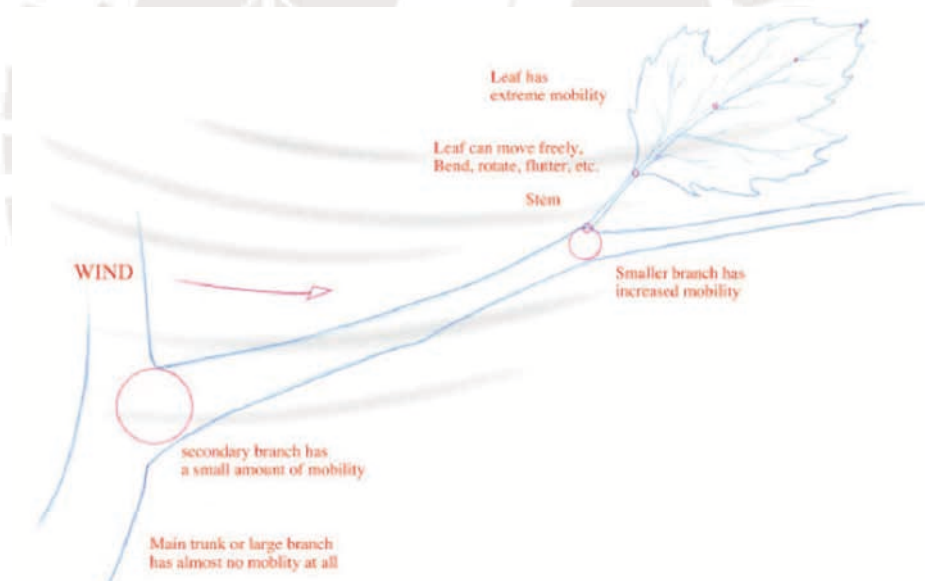


Fig. 3.3 Diagrama de una rama y guías para animar su movimiento

Es importante al animar efectos en 2D no sólo la observación sino planear con antelación en pequeños *thumbnails*<sup>30</sup> para coreografiar adecuadamente la escena, siguiendo un ritmo natural y verosímil. Sin embargo, para la animación de efectos también es importante el principio de animación *straight ahead*, donde se anima de frente, sin mucha planificación y sale más por el impulso creativo del artista. Otros

<sup>30</sup> Pequeños dibujos que se suelen hacer para planear layout o animación.

principios importantes para animar *FX* son *overlapping action*, el inicio de una segunda acción antes que la primera acabe de realizarse., *slow in and slow out*, aceleración y desaceleración de objetos en movimiento y *arcs*, donde las líneas de acción del objeto en movimiento son arqueadas. Los árboles tienen mucho de *overlapping* por la gran cantidad de hojas que tienen en sus copas, *slow in and slow out* y *arcos* por la naturaleza orgánica de las hojas y las variaciones en velocidad del tiempo.

### 3.2.4 Arte

El arte en el lenguaje cinematográfico constituye los decorados, el vestuario y la caracterización de los personajes, la ambientación artística total que ayuda a contextualizar el relato y los personajes, mostrar quienes son visualmente: su personalidad, edad, empleo, situación social y económica, etc. El manejo del color es una tarea compartida por arte y fotografía, trabajada por arte en el color de los objetos y por fotografía en la iluminación de los mismos.

En animación es difícil trazar una línea entre arte y fotografía, normalmente son una misma área, dependiendo de la técnica de animación. En la animación tradicional 2D, por ejemplo, la iluminación está presente en los mismos fondos, pintada encima, y en los mismos personajes. El director de arte maneja luz y color y crea fondos que establecen una atmósfera, teniendo decisión en el color de todo. En otros casos, como el de *stopmotion* o 3D, sí hay una diferencia mayor entre fotografía y arte puesto que se usan tachos de luz físicos o digitales y hay que iluminar decorados en tres dimensiones, ya sea de forma física o digital, según sea el caso.

### 3.2.5 Personajes

Son los actores del relato, aquellos que llevan la acción dramática y viven las situaciones, problemas de la historia. En la animación no se ven actores de carne y hueso sino personajes dibujados o retratados en muñecos o marionetas. La actuación de los personajes es trabajo en colaboración del actor de voz o de doblaje y el animador que le da vida y movimiento a través de cuadros al personaje.



### 3.2.6 Banda sonora

La banda sonora en el producto audiovisual consiste de las voces de los personajes, los efectos de sonido y la música, todo el audio que complementa lo visual. El sonido, principalmente la música, contribuye también a crear una experiencia emocional en el espectador. Otro recurso importante de la banda sonora es el silencio; la ausencia del sonido (Cassano, Dettleff et al. 2010: 141 – 174).

Las voces suelen grabarse durante la preproducción para que pueda ser colocado en el *animatic* y luego servir como base para la animación. El diálogo dirige el ritmo externo e interno de la edición; es difícil animar sin diálogo ya que este contribuye a fijar el *timing* de la animación, la actuación o *acting* de los personajes y las posiciones de boca de los mismos. En postproducción, una vez que la animación ha sido terminada, se diseña gran parte de la banda sonora desde cero, permitiendo gran creatividad e ingenio en la grabación, elección y utilización de sonidos. Los efectos de sonido se suelen usar del archivo o se graban como *foleys*. La música es muy importante en la animación ya que al animar uno intenta lograr una coreografía de los personajes y objetos en movimiento, al ritmo de la música. Dependiendo del proyecto, la música se compone antes o después de la animación, sin embargo, si la animación depende de la música esta es compuesta en preproducción.

### 3.3 Análisis de contenido del lenguaje audiovisual en las películas de Miyazaki

A partir de la explicación de las características del lenguaje audiovisual se puede iniciar un análisis, focalizado en el objeto de estudio: el árbol en las películas de Hayao Miyazaki. Para este análisis la herramienta a utilizarse es el análisis de contenido. Según Laurence Bardin el análisis de contenido “es un conjunto de técnicas de análisis de comunicaciones” y de acuerdo a P. Henry y S. Moscovici: “Todo lo que se dice o escribe es susceptible de ser sometido a un análisis de contenido” (Bardin 1986: 24). Esta herramienta permite establecer categorías que funcionen y se adapten luego a la investigación, permitiendo comparar resultados.

El análisis de contenido será aplicado a las ya mencionadas películas de Miyazaki: *Laputa: un castillo en el cielo*, *Mi vecino Totoro* y *Princesa Mononoke*. La herramienta será dividida por característica de lenguaje audiovisual: Edición, Planos, Animación, Arte, Personajes y Banda sonora. Los datos recolectados en el análisis de contenido son los que conciernen al árbol. Antes de cada tabla habrá una breve descripción de la misma, reforzando el elemento del lenguaje audiovisual que se está analizando y la relación que tiene con el árbol miyazaquiano, el objeto de estudio.

Las tablas sirven para describir e identificar los elementos relacionados al árbol en el lenguaje audiovisual. Posteriormente se hace una comparación de los elementos de las tres películas y se van a interpretar, empleando el horizonte analítico del Capítulo 2 donde sea pertinente. De esta manera nos podemos acercar más a lo que realmente quiere decir Miyazaki mediante su lenguaje audiovisual sobre el árbol. A continuación se muestran el análisis de contenido de los elementos del lenguaje audiovisual de Miyazaki para retratar al árbol y a los elementos relacionados al mismo.

### 3.3.1 Edición

Para los elementos de edición se ha decidido examinar la duración de la aparición del árbol y sus elementos en cada película, al igual que los elementos de edición, como lo son las transiciones, ritmo interno y externo, de una escena en particular de cada película. A través de la edición se puede saber cuan importante es la aparición del árbol según *screen time* y si los distintos ritmos y transiciones que se encuentran en los films contribuyen a la significación del árbol que quiere dar Miyazaki.

#### Tablas 1. Desglose de los elementos de Edición en el lenguaje audiovisual de Hayao Miyazaki

Aquí se van a mostrar dos tipos de tablas. El primer tipo de tabla es un pauteo de las apariciones del árbol a lo largo de las tres películas, para observar cuán importante es su presencia en un valor numérico. El segundo tipo de tabla examina de cerca una parte de la escena más significativa donde aparece el árbol en cuestiones de edición: medir el ritmo interno y externo de los planos, transiciones y cortes entre planos.

En las tablas 1.1, 1.2 y 1.3 se ha hecho un pauteo exhaustivo de los segundos donde se pueden notar distintos momentos relacionados al árbol. He decidido clasificar estos como cuatro categorías: Presencia del árbol principal, Ausencia significativa del árbol, Personajes protectores y sobrenaturales relacionados al árbol y Otros árboles notorios. La primera categoría, la Presencia del árbol principal, se refiere a aquellos momentos que muestran al árbol investigado como elemento presente visualmente en encuadre. La segunda categoría, la Ausencia significativa del árbol, caracteriza a aquellos momentos a lo largo de la película donde la ausencia del árbol investigado es notoria, es decir, el árbol brilla por su ausencia. Considero que hay momentos en que Miyazaki decidió que sea notoria la “ausencia” del mismo árbol, aquellos momentos que el árbol no se encuentra en el encuadre adrede. La tercera categoría, Personajes protectores y sobrenaturales relacionados al árbol, busca identificar a aquellos momentos donde aparecen los distintos espíritus y guardianes que se encuentran en el bosque y protegen al árbol. Estos pueden estar cumpliendo sus roles de protectores o pueden estar haciendo otras acciones. La última categoría, Otros árboles notorios, quiere ayudar a identificar la presencia de otros árboles que acompañan al árbol principal y contribuyen a la escenografía y a la atmósfera de nuestro árbol investigado.

Se utilizan estos cuatro tipos de momentos como categorías de análisis y se contabiliza los segundos de cada parte de la película en función a estos momentos ya que estos cubren la aparición del árbol de forma eficaz. La “aparición del árbol” no es sólo el árbol principal en encuadre sino otros elementos relacionados a él, como lo son sus protectores, otros árboles y su ausencia notoria. El árbol y sus elementos relacionados son símbolos que representan el mensaje que quiere dar Miyazaki, lo que él quiere decir de forma consciente e inconsciente sobre el árbol, lo cual nos lleva eventualmente a descubrir qué significa el árbol para él, en cada película.

<b>Leyenda de categorías de tipo de momento</b>	
<b>AP</b>	Presencia del árbol principal
<b>AA</b>	Ausencia significativa del árbol
<b>P/S</b>	Personajes protectores y sobrenaturales relacionados al árbol
<b>OA</b>	Otros árboles notorios



1:27:00	árbol, árbol e isla flotante, plano principal						
1:27:26 - 1:27:35	Pazu y Sheeta ven el árbol gigante y el castillo	AP	9				
1:28:25 - 1:28:29	Hojas de árbol y cielo, lo ven Pazu y Sheeta echados	AP	4				
1:28:39 - 1:28:45	Ramas sobre edificios, aparece el primer robot en Laputa	AP	6				
1:28:52 - 1:29:04	Ramas y robot	AP	12				
1:29:04 - 1:29:59	Robot saca avioneta del nido, protector de la naturaleza	P/S	53				
1:29:59 - 1:30:02	Muchas ramas del árbol, chicos siguen al robot	AP	3				
1:30:03 - 1:30:07	Hojas de árboles	AP	4				
1:30:15 - 1:30:23	Ramas debajo del agua, en las construcciones	AP	8				
1:30:26 - 1:30:30	Ramas en la pared, entrada al jardín	AP	4				
1:30:47 - 1:31:21	Muchos árboles y Pazu "una ciudad tan avanzada, que es lo que pasó? Cuando mira a los gigantescos árboles	OA	34				
1:31:26 - 1:32:13	EL PLANO del tronco del árbol, tilt up, el encuentro entre los niños y el árbol, muestra lo grande que es, que cubre el castillo, tiene una telaraña gigante	AP	47				
1:32:14 - 1:34:02	La tumba de los robots en el árbol, lugar sagrado, solo queda vivo un robot que tiene amigos a animales, aquí interactúa con ellos	AP	108				
<u>Llega el ejército</u>							
1:34:04 - 1:34:10	Detonan las raíces, pájaros huyen de la copa del árbol	AP	6				
1:34:18 - 1:34:19	Corren por donde hay raíces grandes	AP	1	14			
1:34:47 - 1:34:54	El castillo tomado por el ejército, sale el árbol y la ciudad	AP	7				



<u>El ejército toma posesión</u>						
1:35:39 - 1:35:44	Los villanos salen, ramas a distancia	AP	5			
1:35:45 - 1:36:18	Los niños corren entre las ramas, Sheeta comenta "que ramas increíbles" y Pazu "puedes subir árboles"	AP	33			
1:36:39 - 1:36:54	Niños viendo el saqueo, entre ramas, Sheeta dice "si llegan al jardín", es justo donde está el árbol	AP	15			
1:36:55 - 1:36:58	Las nubes y Laputa, parece hecho de madera, una sola rama	AP	3			
1:37:35 - 1:37:38	Los niños escapan debajo de las ramas	AP	3	76	66	5
1:37:43 - 1:38:04	Se esconden detrás de las ramas, luego corren por abajo para salvar a los piratas	AA	21			
1:38:55 - 1:39:40	No hay ramas donde se llevan a Sheeta	AA	45			
1:40:20 - 1:40:24	Ramas donde está Pazu	AP	4			
1:40:52 - 1:40:57	Pintura mural, salen laputianos y el árbol	OA	5			
1:41:11 - 1:41:24	Pazu baja por las ramas hacia la esfera de metal, donde se han llevado a Sheeta	AP	13			
<u>El centro de Laputa</u>						
1:42:00 - 1:42:38	Las raíces del árbol, el villano dice que las va a quemar después, las rompe para llegar al centro	AP	38	73		
1:42:39 - 1:43:14	Abre una puerta, hay más ramas y plantas, una bola de ramas de árbol que protegen el cristal	AP	35			
<u>Pelea</u>						
1:44:04 - 1:45:33	Muska activa el ataque de Laputa. Se rompen las ramas, Pazu se llega a agarrar de otra	AP	89	120		13
1:46:27 - 1:46:32	Explosión y Laputa, paralelos	AP	5			

1:47:10 -	Pazu se salva al estar cogido de la rama, el resto del ejército se cae	AP	8				
1:47:18							
1:47:23 -	Salen los robots, atacan	P/S	13				
1:47:36							
1:48:56 -	Robot cubierto de ramas, luego son lanzados para que ataquen	AP	18				
1:49:14							
<u>Centro de Laputa</u>							
1:50:09 -	Sheeta entra aún más adentro de la bola de ramas, la persigue Muska	AP	25				
1:50:34							
1:50:54 -	Cementerio de robots, base del árbol	AP	29				
1:51:23							
1:51:53 -	Pazu dispara a una raíz, la rompe y pasa a través de ella para rescatar a Sheeta	AP	17				
1:52:10							
1:52:26 -	Sheeta y Muska llegan a la sala del trono, donde está la base del árbol, Sheeta habla sobre una canción de su familia: "Saca fuera tus raíces hacia la tierra, déjanos vivir juntos con el viento, pasar el invierno con las semillas, cantar en la primavera con los pájaros...no puedes sobrevivir lejos de la tierra."	AP	60	167			
1:53:36							
1:54:21 -	Pazu y se encuentran y abrazan en la base del árbol, deciden destruir Laputa	AP	36				
1:54:57							
<u>Destrucción de Laputa</u>							
1:55:10 -	Sheeta y Pazu: " <i>balus</i> ", comienza a destruirse los cubos pero no se destruyen a las ramas	AP	32				
1:55:42							
1:56:35 -	Lo construido por el hombre: robots, ciudadela, etc se destruye, no los árboles	AP	35	215	2		
1:57:10							
1:57:30 -	El árbol se lleva a Laputa, se liberó de los elementos de guerra, planos impactantes	AP	56				
1:58:26							
1:58:27 -	Pazu: "las raíces nos protegieron", Sheeta y Pazu se	AP	45				

1:59:12	suben a su avioneta y deja Laputa, planos impactantes						
1:59:16 - 1:59:18	Ven al robot por última vez, imagen de jardinero	P/S	2				
1:59:21 - 2:00:08	Pazu y Sheeta se alejan de Laputa, ahora un gran árbol en el cielo, la ven por última vez	AP	47				
<b>CRÉDITOS</b>							
2:01:41 - 2:04:24	El árbol de Laputa vuela encima de la tierra; día, tarde y noche	AP	163	163			

### **Aparición del árbol en *Laputa: Un castillo en el cielo***

#### GENERAL

Total (en segundos): 1313''  
 Total (en minutos): 21.88'  
 Total (en minutos y segundos): 21 min y 53 seg  
 Porcentaje de apariciones: 27.26%

#### Árbol principal

Total (en segundos): 1105''  
 Total (en minutos): 18.42'  
 Total (en minutos y segundos): 18 min y 25 seg  
 Porcentaje de apariciones: 22.95%

#### Ausencia del árbol significativa

Total (en segundos): 101''  
 Total (en minutos): 1.68'  
 Total (en minutos y segundos): 1 min y 41 seg  
 Porcentaje de apariciones: 2.09%

#### Personajes protectores y sobrenaturales relacionados al árbol

Total (en segundos): 68''  
 Total (en minutos): 1.13'  
 Total (en minutos y segundos): 1 min y 8 seg  
 Porcentaje de apariciones: 1.41%

#### Otros árboles notorios

Total (en segundos):	39''
Total (en minutos):	0.65'
Total (en minutos y segundos):	0 min y 39 seg
Porcentaje de apariciones:	0.81%

**Tabla 1.2 Pauteo de aparición del árbol en *Mi vecino Totoro***

En *Mi Vecino Totoro* sí se toman en cuenta las tres partes de la película para el pauteo, ya que en las tres aparece el árbol y sus elementos relacionados; Parte 1: La casa nueva, Parte 2: Totoro y Parte 3: Mei se pierde. El tiempo de duración abarca el largometraje entero.

			Tiempo de duración (seg)	Totales (seg)			
<i>Mi vecino Totoro</i>		Categoría	5310 seg, 88.5 min (1 hr 28 min 30 seg)	AP	AA	P/S	OA
PARTE 1: LA CASA NUEVA							
<u>Llegan a su nueva casa</u>							
0:04:15 - 0:04:19	Aparición del enorme árbol de alcanfor	AP	5	5	14		
0:05:57 - 0:06:32	Las chicas ven el árbol, Satsuki dice "es enorme!", su padre dice que es un alcanfor (tsunoki)	AA	14				
<u>Viento</u>							
0:19:10 - 0:19:13	Árbol sacudido por el viento	AP	3	8		10	
0:20:32 - 0:20:42	Susuwatari, las bolas de carbón y tierra, dejan la casa	P/S	10				
0:20:43 - 0:20:48	Susuwatari van al alcanfor	AP	5				
PARTE 2: TOTORO							
<u>Mei conoce a Totoro</u>							
0:25:08 - 0:25:19	Amanece con el alcanfor	AP	11	353	45	85	
0:28:49 - 0:29:20	Chibi Totoro aparece, Mei lo sigue	P/S	31				
0:30:25 - 0:31:19	Chibi Totoro y Chuu Totoro con las semillas, desaparecen por un hueco, Mei los persigue	P/S	54				
0:31:20 -	Mei cae por el hueco que la	AP	46				

0:32:06	lleva debajo del árbol					
0:32:07 - 0:35:47	Mei encuentra a Totoro y se quedan dormidos	AP	220			
0:37:42 - 0:38:27	Laberintos de árboles, Mei no puede encontrar el árbol del alcanfor, Mei: "Había un árbol gigante"	AA	45			
0:38:44 - 0:39:10	Su padre le dice que seguro vio "al rey del bosque", dice que deben ir a pagar sus respetos al bosque	AP	26			
0:39:24 - 0:41:07	Un santuario, el árbol de alcanfor. Mei intenta buscar a Totoro, el padre dice "que árbol tan bonito, este árbol debe haber estado aquí por años y años. Los árboles y las personas solían ser buenos amigos. Vi este árbol y decidí comprar la casa. Ojalá a Mamá le guste también. Ahora paguemos nuestros respetos y vamos a almorzar...Gracias por cuidar a Mei"	AP	43			
0:41:22 - 0:41:29	Chibi Totoro toca la semilla en la copa del árbol del alcanfor	AP	7			
<u>Las hermanas esperan a su padre bajo la lluvia</u>						
0:42:06 - 0:42:09	Pintura de niños de, lo que parece ser, un alcanfor	OA	3			
0:44:47 - 0:45:03	Referencia al espíritu guardián	P/S	16			
0:48:47 - 0:48:56	Otro santuario para los kami del bosque	P/S	9		244	3
0:50:33 - 0:54:12	Aparece Totoro, espera con las chicas en la parada de autobús, se sube al Nekobus, les da semillas para plantear árboles	P/S	219			
<u>Sembrando las semillas</u>						
0:55:15 - 0:55:29	Las chicas llevan a su padre al alcanfor	AP	14			
0:57:32 -	Totoro y las chicas bailan, un ritual, para que crezcan los árboles, todos crecen, comienzan todos diferentes y luego, mientras más crecen, se	AP	242	276		



1:01:34	unen y forman un enorme alcanfor, luego vuelan con Totoro, van a la copa del alcanfor y tocan las semillas						
1:01:55 - 1:02:15	Crecen los pequeños árboles	AP	20				
<b>PARTE 3: MEI SE PIERDE</b>							
Mei se pierde							
1:15:29 - 1:15:35	Baja del alcanfor a la laguna, donde están buscando a Mei	AP	6				
1:16:46 - 1:16:50	Satsuki mira el alcanfor y decide buscar a Totoro	AP	4				
1:17:48 - 1:18:22	Satsuki llega donde Totoro, dentro del árbol, le pide ayuda	AP	34	94			
1:28:24 - 1:19:14	Totoro salta con Satsuki y salen del árbol hasta la copa, este llama al Nekobus, quien baja a toda velocidad en busca de Mei	AP	50				
Satsuki encuentra a Mei							
1:22:43 - 1:22:48	Imagen del árbol atrás, foto de la madre	OA	5				
1:24:17 - 1:24:30	Caminan todos hacia la casa, donde está el árbol, sale Totoro en la copa del árbol tocando la semilla, ULTIMO PLANO	AP	13	13			5
<b>CRÉDITOS</b>							
1:25:08 - 1:25:15	Mei, Satsuki y otras niñas juegan en el alcanfor	AP	7	7			

### **Aparición del árbol en *Mi vecino Totoro***

#### **TOTAL**

Total (en segundos):	1162''
Total (en minutos):	19.37'
Total (en minutos y segundos):	19 min y 22 seg
Porcentaje de apariciones:	17.14%

#### **Árbol principal**

Total (en segundos):	756''
Total (en minutos):	12.6'
Total (en minutos y segundos):	12 min y 36 seg

Porcentaje de apariciones: 11.15%

#### Ausencia del árbol significativa

Total (en segundos): 59''

Total (en minutos): 0.98'

Total (en minutos y segundos): 0 min y 59 seg

Porcentaje de apariciones: 0.87%

#### Personajes protectores y sobrenaturales relacionados al árbol

Total (en segundos): 339''

Total (en minutos): 5.65'

Total (en minutos y segundos): 5 min y 39 seg

Porcentaje de apariciones: 5.00%

#### Otros árboles notorios

Total (en segundos): 8''

Total (en minutos): 0.13'

Total (en minutos y segundos): 0 min y 8 seg

Porcentaje de apariciones: 7.08%

**Tabla 1.3 Pauteo de aparición del árbol en Princesa Mononoke**

En *Princesa Mononoke* sí se toman en cuenta el Prólogo y las 4 partes de la película para el pauteo, ya que en las tres aparece el árbol y sus elementos relacionados; Parte 1: El ataque del dios jabalí, Parte 2: Ashitaka busca sanarse, Parte 3: San lleva a Ashitaka donde el dios ciervo y Parte 4: Guerra entre el bosque y los humanos. El tiempo de duración abarca el largometraje entero.

			Tiempo de duración (seg)	Totales (seg)			
		Categoría		AP	AA	P/S	OA
<b>Princesa Mononoke</b>			8017 seg, 155.58 min (2 hr 13 min 37 seg)				
<b>Prólogo</b>							
0:00:35 -	"En tiempos antiguos, la tierra estaba llena de bosques donde en tiempos lejanos vivían los espíritus de los	P/S	6			6	6

0:00:41	dioses" (versión americana)					
0:01:07 - 01:13	Un árbol es tumbado por un espíritu poseído por una fuerza demoníaca, indicio que las cosas en el bosque andan mal	OA	6			
<b>PARTE 1: El ataque del dios jabalí</b>						
<u>Ataque del jabalí demoníaco</u>						
0:04:05 - 0:04:29	Ashitaka carga al viejo y saltan a un árbol para salvarse, ya que la torre en la que estaban es derrumbada por el jabalí endemoniado	OA	24			24
<b>PARTE 2: Ashitaka busca sanarse</b>						
<u>Ashitaka encuentra a los hombres en el río</u>						
0:22:14 - 0:22:47	Ashitaka observa a San y a los dioses lobos detrás de un árbol caído	OA	33			
0:23:32 - 0:24:23	Aparece el kodama, Ashitaka: "No te van a hacer daño. Son signo que el bosque está sano." Aparecen más kodamas, Ashitaka les pide permiso para entrar al bosque.	P/S	53		53	33
<u>Entrada al bosque y al lago de los árboles</u>						
0:24:24 - 0:25:47	Los <i>kodama</i> los marean en encontrar el camino de salida, Ashitaka, cuando los <i>kodama</i> llegan a un gran árbol, "Esta es su madre? Un gran Árbol!"	OA	83			
0:27:22 - 0:28:11	Ashitaka mira al dios ciervo a la distancia, su mano late fuertemente y la mete al agua intentando controlarla, el ciervo se va	P/S	49		49	83
<u>Cuento de Nogo</u>						
0:36:04 - 0:36:07	Nogo, dios del jabalí, corre entre los árboles en llamas y es poseído por el odio	OA	3			3
<u>La mina</u>						
0:41:58 - 0:42:12	Espíritus monos vienen a retomar la tierra y sembrar árboles	OA	14			14
<b>PARTE 3: San lleva a Ashitaka donde el dios ciervo</b>				171		
<u>La curación del dios ciervo</u>						
0:58:14 -	Aparecen los kodamas mientras llevan	AP	82			

0:59:36	a Ashitaka al árbol, San corta una planta de ofrenda					
0:59:36 - 1:00:09	San lo deja a Ashitaka en la isla, donde hay un solo árbol, San: "Eres inteligente ya que sabes que no debes acercarte a esta isla"	AP	33			
1:00:35 - 1:00:42	El árbol, el centro de todo el bosque, todos los jodamas salen, aparece una figura caminante, el dios ciervo, el rey del bosque, de noche es el caminante nocturno	AP	7			
1:02:40 - 1:03:29	Viento sacude el árbol, los <i>kodama</i> y todo el bosque, el caminante se transforma en el dios ciervo, quien hace que la planta muera	AP	49			
<b>Ashitaka despierta</b>						
1:05:00 - 1:05:19	Recuerdo de Ashitaka siendo curado en la isla del árbol	AP	19			
1:06:20 - 1:06:30	Isla del árbol a la distancia	AP	10			
1:07:47 - 1:07:57	San le da de comer a Ashitaka con la isla del árbol a la distancia	AP	10			
1:09:02 - 1:09:12	Jabalí "no es el guardián del bosque?", lobo Moro "El dios ciervo da y quita vida", a los que ya han vivido suficiente, los que tienen maldad adentro	AP	10	52		
1:10:13 - 1:10:16	Ashitaka enseña su herida, atrás el árbol de la isla	AP	3			
<b>PARTE 4: Guerra entre el bosque y los humanos</b>						
<b>Batalla entre humanos y dioses del bosque</b>						
1:26:02 - 1:26:09	Los humanos cortan árboles para enfurecer a los jabalíes	OA	7			
1:46:00 - 1:46:08	Ashitaka llega al lago del dios ciervo, donde está la isla con el árbol sagrado	AP	8			
1:46:37 - 1:46:40	Ashitaka y Moro muriendo, la isla del árbol atrás	AP	3			
1:49:24 - 1:49:34	Aparece el dios ciervo al lado del árbol de la isla. Ladu Eboshi espera para dispararle	AP	10	111	28	7
1:49:52 - 1:49:55	El dios ciervo camina hacia los dioses que pelean, la isla del árbol se ve detrás	AP	3			
1:53:33 -	Su cuerpo, transformado en una	P/S	28			

1:54:01	substancia líquida, da muerte a todo lo que toca: árboles, animales, <i>kodama</i> , Lady Eboshi coge su cabeza						
1:55:15 - 1:56:42	Llegan a la isla del árbol, ahí no llega el ciervo decapitado, este se está regenerando, buscando su cabeza	AP	87				
<u>El dios ciervo recupera su cabeza</u>							
2:05:41 - 2:06:21	Las plantas vuelven a crecer, los árboles no pero florecen las flores y enredaderas en ellos	OA	40				
2:07:16 - 2:07:35	San dice que el dios ciervo nunca volverá a vivir. Ashitaka "el dios ciervo no puede morir, él es la vida misma"	P/S	19			36	40
2:08:26 - 2:08:43	Árboles caídos con flores, aparece un <i>kodama</i> , ULTIMO PLANO	P/S	17				

### **Aparición del árbol en *Princesa Mononoke***

#### **TOTAL**

Total (en segundos): 716''  
 Total (en minutos): 11.93'  
 Total (en minutos y segundos): 11 min y 56 seg  
 Porcentaje de apariciones: 18.56%

#### **Árbol principal**

Total (en segundos): 334''  
 Total (en minutos): 5.57'  
 Total (en minutos y segundos): 5 y 34 seg  
 Porcentaje de apariciones: 8.67%

#### **Ausencia del árbol significativa**

Total (en segundos): 0''  
 Total (en minutos): 0.00'  
 Total (en minutos y segundos): 0 min y 0 seg  
 Porcentaje de apariciones: 0.00%

#### **Personajes protectores y sobrenaturales relacionados al árbol**

Total (en segundos): 172''  
 Total (en minutos): 2.87'



Total (en minutos y segundos): 2 min y 52 seg

Porcentaje de apariciones: 4.47%

#### Otros árboles notorios

Total (en segundos): 210''

Total (en minutos): 3.5'

Total (en minutos y segundos): 3 min y 30 seg

Porcentaje de apariciones: 5.45%

#### Sobre el Pauteo de apariciones del árbol

Para medir y comparar la importancia que le da Miyazaki al árbol se ha optado por contabilizar las apariciones del mismo [ver Tablas 1.1, 1.2 y 1.3], y contabilizar en segundos los planos donde hace aparición el árbol. Se han podido pautear las tres películas de Miyazaki para buscar cuantas apariciones hacen los árboles seleccionados y elementos relacionados a ellos: el baobab de *Laputa: un castillo en el cielo*, el árbol de alcanfor de *Mi vecino Totoro* y el árbol de camelia de *Princesa Mononoke*.

A continuación se puede ver una tabla que resume el pauteo de los porcentajes de aparición del árbol y sus elementos:

**Tabla 1.4 Resumen del porcentaje de tiempo dedicado a mostrar al árbol y a sus elementos, por categoría**

Subcategoría	<i>El castillo en el cielo</i>	<i>Mi vecino Totoro</i>	<i>Princesa Mononoke</i>
Total	27.26%	17.14%	18.56%
Árbol principal	22.95%	11.15%	8.67%
Ausencia del árbol significativa	2.09%	0.87%	0.00%
Personajes protectores y sobrenaturales relacionados al árbol	1.41%	5.00%	4.47%
Otros árboles notorios	0.81%	7.08%	5.45%

Al hacer el pauteo se ha podido concluir que en *El castillo en el cielo* el árbol y otros elementos relacionados a él aparecen en un 27.26% de la película (21 minutos con 53 segundos), *Mi vecino Totoro* en un 17.14% (19 minutos con 22 segundos) y en *Princesa Mononoke* en un 18.56% (11 minutos con 56 segundos). Esto demuestra la presencia que tiene el árbol en cada película, siendo mayor en *El castillo en el cielo*, mientras que *Totoro* y *Mononoke* tuvieron un porcentaje muy similar.

Para identificar qué aspecto del árbol tiene más predominancia por película, se han calificado los planos en 4 categorías: árbol principal, ausencia significativa del árbol (donde el director quiere que el árbol haga falta y brille por su ausencia), personajes protectores y sobrenaturales relacionados al árbol y otros árboles notorios, y se ha calculado cuánto en porcentaje se le ha dedicado a cada categoría, en cada película. En el caso de las tres películas, la categoría árbol principal tiene el mayor porcentaje, sin embargo, hay una gran diferencia entre la presencia del árbol principal en relación a otros aspectos de sí mismo, como su ausencia significativa, personajes protectores y otros árboles notorios, en *Castillo en el cielo*. El baobab resalta sobre todo lo demás y no hay tanto *screen time* de sus otros elementos más que del árbol en sí. En *Mi Vecino Totoro* hay un poco más de presencia de otros árboles aparte del gran alcanfor. La relación con los personajes protectores no es mucha en *Totoro*, al igual que en *Mononoke*. Hay más presencia de otros árboles en relación a humanos y otros personajes en el caso de *Totoro* haciéndolos crecer y en el caso de *Mononoke* cortándolos, mientras que en *El Castillo* no hay casi presencia, el baobab brilla como árbol imponente y casi único - si bien hay otros árboles y vegetación en la isla no son de gran importancia para mover la historia, solo para apoyar el contexto del relato.

Si bien las cifras y su forma de pauteo pueden ser algo intimidante y minucioso, es importante ya que indirectamente muestran la importancia del árbol en cada película. Siendo yo animadora tradicional, sé de primera mano que un animador tradicional cuenta cada segundo de película, incluso va más allá de los segundos y cuenta cada cuadro o *frame* (en película 24 cuadros por segundo) como algo natural. Cada cuadro es importante y cada dibujo, el cual puede estar expuesto en un solo cuadro (animación en *ones*) o en dos (animación en *twos*) o en tres (animación en *threes*), es valioso y es

pensado previamente. En la animación se piensa mucho de antemano, se planea más que en *live-action*, enfocándose en la unidad aún más pequeña que el plano: el cuadro. Es por ello que quería recurrir a este tipo de pauteo, un pauteo minucioso que hace recordar al pauteo de los animadores tradicionales: el *x-sheet*, del que se habla en el capítulo 1.

Otra cosa que permitió este pauteo es ver en qué partes de las películas aparecían los árboles. En el caso de *Laputa* el árbol aparece en la última parte, Parte 4: la llegada y lucha en *Laputa*. Curiosamente no aparece antes, ni siquiera en la foto, flashback e ilustraciones del padre de Pazu ni en los créditos iniciales, solo sale el *Laputa* diseñado por Jonathan Swift para los Viajes de Gulliver. Por otro lado, en el caso de *Totoro* se puede ver que, a lo largo de sus tres partes argumentales; la casa nueva, Totoro y Mei se pierde, el árbol de alcanfor siempre está presente, sin ningún cambio. Finalmente, en el caso de *Mononoke*, los dos árboles de la isla salen en dos instantes importantes: en Parte 3: San lleva a Ashitaka donde el dios ciervo y Parte 4: Guerra entre el bosque y los humanos. La isla siempre es un lugar de curación, donde no puede llegar la destrucción y se mantiene místico y misterioso.

Tiene un significado la elección de Miyazaki en colocar distintas apariciones de los árboles. En el caso de *Laputa*, Miyazaki busca resaltar su nueva versión de *Laputa* con un árbol gigantesco al centro, que refuerza el valor ecológico de la sociedad laputiana, el cual es distinto a la sociedad laputiana de Swift. El cineasta eligió colocarlo al final y no ponerlo desde un principio para causar ese impacto y para hacer su mensaje ecológico más fuerte en el final y contrastar de mejor manera la dualidad de violencia-paz de su universo, como también lo muestran los robots laputianos: uno de ellos es pacifista al final. En el caso de *Totoro*, el árbol de alcanfor es un hogar y es parte de la vida. La constante aparición del árbol va con la propuesta de Miyazaki de *Totoro*: es una película del día a día, sin grandes giros ni violencia sino que describe la vida en el campo, en familia y con la naturaleza. Luego, en *Mononoke* Miyazaki introduce en momentos exclusivos al árbol de camelia y al otro árbol más pequeño, siendo posiblemente el primero el más respetado y, a la vez, temido, ya que tiene un enlace muy cercano con lo sobrenatural, con la vida y con la muerte.

**Tabla 1.5 Elementos de edición de una escena donde es significativo el árbol en las tres películas de Miyazaki**

Se eligieron estas 3 escenas para ser analizadas ya que estas escenas muestran el primer encuentro del árbol principal de cada película con los protagonistas; el gran baobab Laputiano con Sheeta y Pazu, el alcanfor con Satsuki y Mei y el *sugi* y el *sakaki* con San y Ashitaka. Para mí son los momentos más importantes del árbol principal en cada película ya que aquí adquiere protagonismo sobre todos los demás elementos y situaciones que ocurren a lo largo de la trama.

<b>Elementos de edición</b>	<b><i>Laputa: Un castillo en el cielo</i></b> Escena: Sheeta y Pazu llegan al jardín del árbol central	<b><i>Mi Vecino Totoro</i></b> Escena: Satsuki, Mei y su padre llegan a la base del árbol de alcanfor	<b><i>Princesa Mononoke</i></b> Escena: San deja a Ashitaka en la isla de los árboles para que lo cure el dios ciervo
<b>Transiciones</b>	Fundidos entre Sheeta y el árbol de Laputa, haciendo que haya sobreexposición entre esos planos. Cortes en general entre plano y plano.	Cortes entre plano y plano.	Cortes entre plano y plano.
<b>Ritmo interno</b>	Lento, movimiento interno casi inexistente al principio, cuando Pazu y Sheeta miran al árbol. Es un encuentro que los deja perplejos. Incluso los movimientos de cámara son lentos y, al dejarse de mover la cámara, el encuadre se queda congelado por unos segundos. El árbol está completamente estático. Luego los personajes avanzan, ven que todo está quieto y nada se mueve hasta que llega un robot laputiano con unos zorritos que corren	La familia llega a la base del árbol y se quedan perplejos mientras lo ven. Luego Satsuki y Mei corren, buscando el hueco del que Mei habla, en contraposición con el padre que camina. El ritmo interno luego baja nuevamente cuando el padre les dice que deben orarle al árbol.	San entra corriendo con prisa a la escena, llevando a Ashitaka quien agoniza encima del alce rojo. Luego se mueve más lentamente por la densidad del agua mientras camina por ahí hacia la isla del lago del dios ciervo. Una vez que deja a Ashitaka se va pero con más calma. El alce se mantiene quieto en la laguna, viendo a su amo Ashitaka en la laguna. Los

	alrededor de su cuello.		<i>kodama</i> comienzan a irse a un ritmo normal a las copas de los árboles, como si fueran líneas de hormigas. Luego aparece el caminante nocturno que camina lentamente hacia el hueco entre los árboles. De ahí se sumerge y comienza el viento que acelera el ritmo interno. Luego el ritmo interno vuelve a ser lento cuando el dios ciervo tiene su forma de ciervo y camina hacia Ashitaka.
<b>Ritmo externo</b>	Los planos más largos son los del encuentro con Pazu y Sheeta y el árbol. Luego se acortan pero siguen siendo largos.	Los planos duran casi lo mismo a excepción de los planos del árbol, de ellos observando el árbol y de ellos orando al árbol, los cuales duran un poco más que el resto.	Los planos duran casi lo mismo pero se aceleran un poco cuando el ritmo interno acelera: cuando San corre, cuando el caminante nocturno se sumerge entre los árboles y comienza la ventisca. El <i>tilt down</i> de la cámara del árbol cuando hay viento es más acelerada.
<b>Duración de cada escena</b>	1:30:20 - 1:34:02, 3 min 42 seg	39:24 – 41:07, 1 min 43 seg	58:33 - 1:03:29, 4 min 56 seg

### Sobre los Elementos de edición

Se ha hecho una comparación de los elementos de edición entre las tres películas, basándose en una escena donde el símbolo del árbol es importante ya que los personajes



principales toman contacto con el árbol o árboles por primera vez en el relato [ver Tabla 1.4]. En lo que concierne a transiciones entre planos las tres películas han sido muy similares; pase por corte, la transición básica del relato audiovisual. Los fundidos o *crossdissolves* que logran como resultado una sobreexposición entre planos se pueden apreciar en la escena de *Laputa*; hay un fundido entre la copa del árbol en ángulo contrapicado, la copa del árbol sobre la ciudad y el primer plano de Sheeta mirando asombrada al árbol. Este fundido refuerza el vínculo entre Sheeta y el centro de *Laputa* ya que ella es descendiente de la realeza laputiana quien admiraba y veneraba al árbol como algo muy valioso. Los fundidos suelen remarcar paso del tiempo pero en esta escena Miyazaki quiere reforzar que es un estado de contemplación, de relación subconsciente y encuentro entre Sheeta y el árbol de *Laputa*. Esto probablemente sea un momento de carácter autobiográfico ya que, como se dijo en el Capítulo 1, Miyazaki comentó en el 2010 sentir que los árboles representan algo que heredó de un momento pasado.

En cuanto al ritmo interno de los planos sí se puede ver una variación ya que éste, en muchos casos, tiene que ver con los personajes que entran en contacto con el árbol. En *Laputa*, Pazu y Sheeta llegan al centro caminando, como explorando, no tienen apuro. El ritmo interno se torna muy lento; los movimientos de cámara, el movimiento de las hojas y de los personajes es mínimo, lo cual hace que la audiencia ponga mayor atención en el ritmo interno lento de la escena, como si el tiempo se hubiera detenido. Es un momento donde uno se percata del ritmo de la naturaleza, de los árboles y las plantas, el cual Miyazaki prioriza y muestra la contemplación que los personajes sienten por este mundo del árbol de *Laputa*, donde todo es tranquilo. Los movimientos de cámara (*zooms* y *paneos*) acompañan la imagen, contribuyen a llevar la atmósfera contemplativa y poner en comparación las dimensiones de escala de los sujetos en escena. El árbol se capta como algo majestuosamente grande, en comparación a Sheeta y Pazu. Esto no solo se logra en base al encuadre sino también al movimiento de cámara.

En *Totoro*, Satsuki y Mei llegan corriendo emocionadas al árbol, Mei ansiosa por encontrar el hueco para llegar a Totoro, el *kami* del bosque. Su padre va caminando,

más observador y mirando con más cuidado al árbol. Aquí el ritmo interno diferencia los personajes y elementos en edad; niñez corre y está en los principios de la vida, mediana edad el movimiento es más pausado ya que ya ha vivido más y por último está el árbol, quien ha vivido más que los niños y adultos, por lo que sólo sus hojas y ramas se mueven. El árbol simboliza a los ancestros, a los que ya se han ido de la vida presente, lo cual lo hace lo más viejo del mundo y es lógico que su movimiento sea mínimo, a veces ni existente. El padre de Satsuki y Mei hace que las niñas le oren al árbol, por lo cual adoptan por un rato un ritmo interno más lento, por respeto y contemplación al árbol. Es interesante ver que, tanto en *Totoro* como en *Laputa*, los personajes principales de los relatos adquieren un tipo de sincronía con el ritmo interno del árbol que contemplan, siquiera por un momento. En el caso de Sheeta hay un nivel de comprensión profundo, que la revincula con sus raíces; su familia y la antigua civilización de *Laputa*. En contraste, Satsuki y Mei son aún niñas que no comprenden la importancia del árbol pero perciben lo que tienen en primera instancia; el gran tamaño del árbol. En el Capítulo 1 se mencionó que la primera impresión de Miyazaki sobre los árboles fue que eran enormes, al ser él apenas un niño pequeño. Es probable que haya querido expresar esta impresión mediante la impresión de Satsuki y Mei.

En *Mononoke*, el ritmo interno es rápido ya que San llega corriendo, cargando un Ashitaka moribundo y debe llegar rápido con la ofrenda para dejarlo a merced del dios ciervo. Su ritmo interno va decreciendo en velocidad mientras se acerca al espacio sagrado de la isla de los árboles. La densidad del agua la hace ir más lento, coloca a Ashitaka con una rama en la base de la isla y lo deja ahí, de forma tranquila y pausada. El alce de Ashitaka se queda cerca de su amo en la laguna, quieto y contemplando lo que va a pasar. El dios y los otros seres sobrenaturales se mueven lentamente, como se mueve la naturaleza, con el viento y luego se mueven velozmente cuando éste se vuelve más agresivo. El viento y las fuerzas naturales son las que manejan el ritmo interno de la naturaleza. La agresividad del viento anuncia la llegada de la fuerza sagrada del bosque, el Shishigami, y luego todo vuelve a tomar un ritmo interno calmado y lento. Este aspecto de contemplación está presente en *Mononoke*, hay una sincronización entre los ritmos internos del entorno con el de los personajes, mostrando otra vez que la naturaleza toma el dominio de la escena, siendo ésta sagrada y majestuosa. En

*Mononoke*, a diferencia de *Totoro* y *Laputa*, hay una presencia de un ritual de sanación. Los personajes principales, más que sentir que tienen una relación del árbol, van directamente y le piden algo, por lo cual adoptan un ritmo interno adecuado para que se haga el ritual en torno al árbol, es una comprensión más adulta. *Laputa* es un encuentro con el árbol donde el ritmo interno tiene que ver más con el descubrimiento propio del pasado, *Totoro* sigue un ritmo interno de conocer a un amigo muy grande y majestuoso y *Mononoke* es un pedido para la salvación humana, los tres involucrando ritmos internos similares pero por distintas razones. En las tres películas el único gran cambio de ritmo interno del árbol, cuyas hojas y ramas se mueven por el fuerte viento sobrenatural que corre, se realiza en *Mononoke* ya que el árbol responde a la petición de salvación de San.

Por último, se ve en las tres películas que el ritmo externo es bastante parejo. Donde se puede ver el ritmo externo más largo es en los planos que tienen movimiento de cámara, como es el caso de los planos de la escena de *Laputa* en la que aparecen los árboles y las reacciones de los personajes ante ellos. El ritmo externo va muy en paralelo con el ritmo interno, evocando así un encuentro del árbol solemne y contemplativo en cada uno de los relatos.

El pauteo de apariciones del árbol y los elementos de edición dan pie a que se de una reflexión acerca de lo que se percibe del árbol. Es curioso como se maneja el sistema del tiempo y espacio con referencia al árbol. El pauteo nos muestra, además del tiempo que cada momento del árbol aparece que estos suelen ser momentos donde se puede ver al árbol con pocos personajes cerca de él, cuando hay paz y tranquilidad, mientras que incrementan en cantidad los personajes posicionalmente cercanos cuando hay problemas y conflicto. La vida del árbol es solitaria y longeva, puede ser considerado como “primera divinidad del hombre”, como lo afirma Hosoi, pero es justo por esta razón que su larga vida también lo aísla del resto del mundo. En el pauteo, el árbol de *Castillo en el cielo* está más presente temporalmente que en las otras películas. El árbol y la isla son uno, así que cuando la isla aparezca muy probablemente aparezca también su corazón; el baobab. El paneo, los encadenados y los ritmos internos y externos tienen como principal finalidad en reflejar el pasar del tiempo del árbol, el cual es lento y contemplativo. Los árboles de la realidad tienen un comportamiento similar y se podría

incluso decir que en el momento que una persona los observa con detenimiento, los ritmos internos de la persona van más lento e intentan ir en sincronía con el ritmo interno del árbol.

Es por ello que si bien el ritmo interno también tiene que ver con la reflexión de un personaje con su pasado, como ocurre en *Laputa*, o un ritual de sanación como en *Mononoke*, o una visita a un vecino como en *Totoro*, considero es un pequeño momento del film en que todo, tanto personajes como ambiente, van al ritmo del árbol. Incluso se podría decir que por un pequeño momento vemos el punto de vista del árbol en pantalla y no de los humanos, lo cual no es una idea descabellada ya que, como se dijo en el Capítulo 1, el mismo Miyazaki comentó que le gustaría hacer una película narrada de la perspectiva de un árbol.

### 3.3.2 Planos

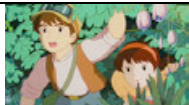



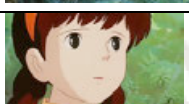
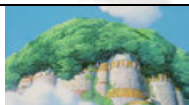


En las siguientes tres tablas (Tablas 2.1, 2.2 y 2.3), cada tabla por película, se desglosan todos los planos de una escena en particular. Se van a comparar y analizar los tamaños, angulaciones y movimientos de cámara de los planos de cada película para luego poder ver si esto nos acerca al significado del árbol miyazaquiano.

#### Tablas 2. Desglose los elementos del Plano en el lenguaje audiovisual de Hayao Miyazaki

En la siguiente tabla se mostrará un desglose de cada plano de la parte de la escena elegida para cada capítulo, la misma elegida para el desglose de Edición [Tabla 1.4]. Esto es importante ya que cada elemento del plano ayuda a analizar qué connotación visual quiere darle Miyazaki al árbol.

**Tabla 2.1 Planos del árbol en una escena de *Laputa: Un castillo en el cielo***

N° de plano	Plano Fig. 3.3 [conjunto]	<i>Laputa: Un castillo en el cielo</i> Escena: Sheeta y Pazu llegan al jardín del árbol central		
		Elementos del plano		
		Tamaño	Angulación	Movimiento de cámara

1			Plano conjunto	Normal	-
2			Plano general	Comienza en normal y luego pasa a contrapicado, aberrante.	<i>Tilt up / vertical pan</i>
3			Plano general	Picado	<i>Travelling out</i>
4			Primer plano del árbol	Contrapicado	Paneo de derecha a izquierda
5			Primer plano, pasa a plano busto	Levemente contrapicado	<i>Zoom out / track out</i>
6			Plano general	Normal	-
7			Plano general	Normal	-
8			Plano general	Levemente picado	-






**Tabla 2.2 Planos del árbol en una escena de *Mi vecino Totoro***

N° de plano	Plano Fig. 3.4 [conjunto]	<i>Mi Vecino Totoro</i> <b>Escena:</b> Satsuki, Mei y su padre llegan a la base del árbol de alcanfor		
		<b>Elementos del plano</b>		
		<b>Tamaño</b>	<b>Angulación</b>	<b>Movimiento de cámara</b>
1		Plano americano	Contrapicado	-
2		Plano general	Normal	<i>Travelling vertical, de arriba abajo / vertical pan</i>
3		Plano medio	Normal	-
4		Plano conjunto	Normal	-
5		Plano general	Levemente contrapicado	-



6			Plano conjunto	Picado	-
7			Plano conjunto	Picado	-
8			Plano americano	Levemente contrapicado	-
9			Plano medio	Picado	-
10			Primer plano del árbol	Contrapicado	<i>Travelling</i> horizontal, de derecha a izquierda
11			Plano conjunto	Normal	-
12			Plano conjunto	Picado	-
13			Plano conjunto	Normal	-

**Tabla 2.3 Planos del árbol en una escena de *Princesa Mononoke***

Nº de plano	Plano Fig. 3.5 [conjunto]	<i>Princesa Mononoke</i> <b>Escena:</b> San deja a Ashitaka en la isla de los árboles para que lo cure el dios ciervo			
		<b>Elementos del plano</b>			
		<b>Tamaño</b>	<b>Angulación</b>	<b>Movimiento de cámara</b>	
1		Plano general	Picado	-	
2		Plano general	Normal	-	
3		Plano conjunto	Normal	-	
4		Plano conjunto	Levemente picado	-	
5		Plano general	Normal a contrapicado	<i>Tilt up</i>	

6			Plano americano del <i>kami</i>	Normal	-
7			Plano general	Picado	Paneo horizontal, de derecha a izquierda
8			Plano americano del <i>kami</i>	Plano holandés/aberrante, contrapicado	-
9			Plano conjunto	Normal	
10			Plano conjunto	Normal	
11			Plano conjunto	Normal	
12			Plano conjunto	Normal	
13			Plano detalle del <i>kami</i>	Normal	<i>Tilt down</i> ligero, de arriba a abajo
14			Plano americano del <i>kami</i>	Picado	-
15			Plano general	Normal	-
16			Plano general	Picado	-
17			Plano general	Contrapicado a normal	<i>Tilt down</i>

En lo que respecta a planos en la escena del árbol se puede decir que en las tres películas se prioriza el uso de planos generales. En *Laputa* los planos son muy abiertos y muestran lo colosalmente grande que es el árbol. Estas tomas contribuyen a mostrar a

los personajes al costado del árbol, comparando el magnífico tamaño del árbol con el tamaño insignificante humano, lo cual tiene una connotación importante de superioridad de la naturaleza sobre la humanidad. Hay muchos plano contraplano y planos que describen al árbol pero no muestran ninguna acción. Es una presentación del mismo, en su máximo esplendor. Los personajes no están en el mismo encuadre que el árbol, están frente a él, excepto en el último encuadre de la escena, donde ellos se acercan para ver la base del árbol y descubrir el cementerio de robots. El único primer plano que hay, el de Sheeta, sirve para mostrar la relación especial que ella tiene con el árbol; sus raíces familiares. Los planos generales entonces generan una presentación del árbol como un ser colosal y superior a Pazu y Sheeta.

En el caso de *Totoro* los planos también son generales pero son un poco más cerrados y hay varios planos conjuntos. Se ve más a los personajes en encuadre, participando con el árbol, corriendo, jugando y cercanos al árbol. Las niñas son pequeñas pero se ven varios planos americanos y algunos medios que las hacen presentes. El árbol es grande pero no ajeno, parece ser más un amigo grande. Es una escena muy familiar y hasta tierna, si bien el árbol es sagrado es un viejo amigo, representa a los ancestros e impone respeto pero es todo visto en una luz más amigable y llevadera. Los planos conjunto muestran cercanía y familiaridad, y coloca al árbol en un nivel no tan superior como en *Laputa*, incluso se muestra a las niñas tocando su tronco con familiaridad y subiendo al mismo con confianza y alegría, a diferencia de Sheeta y Pazu que solo lo miran con admiración y no lo tocan en primera instancia.

En *Mononoke* también hay planos generales pero no se muestra mucho a los árboles en forma individual, sino más el bosque en sí, las criaturas fantásticas y al caminante nocturno, contextualizando más el entorno en el que se encuentran. Los árboles se ven a distancia, como el gran paneo vertical del viento hacia abajo. La isla de los árboles, según encuadres en *Mononoke*, son un par de elementos más en ese espacio de bosque, junto a la laguna y a los otros árboles, que conforman el santuario del Shishigami. Podría incluso indicarnos la elección voluntaria de no mostrar muchos encuadres de la isla de los árboles ya que el no ser vistos directamente por mucho tiempo denotaría respeto por parte de los personajes. San está haciendo un pedido en un ambiente

sagrado, la isla es sagrada, es parte del mundo de los *kami* y no de los humanos. De todas formas, la figura importante es el dios ciervo, y todo en este entorno misterioso y sagrado lo representa.

Las angulaciones utilizadas en los planos elegidos a analizar son muy similares en las tres películas. Se utiliza tanto en *Laputa* como en *Totoro* y *Mononoke* un ángulo contrapicado para mostrar al árbol o a la copa del árbol. En *Laputa* y en *Totoro* la angulación de los personajes que lo observan es picada, en cambio en *Mononoke* no, ya que los personajes no están mirando directamente al árbol, por respeto a lo sagrado y por no molestar al dios ciervo. Esto establece una jerarquía entre personaje y árbol, resalta lo imponente y grande que es el árbol y lo pequeño que es el humano. El resto de angulaciones ligeramente picadas y contrapicadas, que suelen estar en los planos con personajes ayudan a ver de mejor forma lo que están haciendo y a qué altura del suelo están. Por ejemplo, en *Totoro* las chicas se suben y bajan de las ramas. Miyazaki aquí elige picados para ver que están mirando y mostrar que están encima de una rama, como jugando. Las angulaciones en *Mononoke* suelen ser picado cuando el dios ciervo en su forma nocturna camina, mostrando lo que él ve desde su perspectiva. Los dos planos conjuntos de los personajes son ángulo normal o levemente picado, que basta para mostrar lo que está sucediendo con Ashitaka y San. *Laputa* sí muestra relaciones de ángulos picado y contrapicado por contraplanos; los personajes mirando al árbol, para resaltar la diferencia entre ambos; los humanos son pequeños al lado del colosal árbol. Cuando se utiliza plano normal suele ser porque el tamaño de plano es muy abierto, lo suficiente para mostrar la diferencia en escala entre los personajes y el árbol. Lo sobrenatural, en el caso de *Mononoke*, se utiliza el plano holandés o aberrante cuando el caminante nocturno se dirige hacia el agujero de las copas de los árboles, lo cual incrementa su tamaño y lo hace ver superior al resto de la existencia.

En cuanto a los movimientos de cámara, de los que ya se habló anteriormente en el tema de ritmo interno, se puede decir que las tres películas tienen *tilts* y *travellings* verticales que muestran al árbol completo. Esto refuerza la idea que el árbol no entra en un encuadre y es tan grande que la cámara necesita moverse. Son las veces donde más se mueve la cámara. En *Laputa* y *Totoro* hay dos movimientos de cámara, mostrando la

altura del árbol y el paneo horizontal de la copa, mostrando las ramas y las hojas. En el caso de *Mononoke* el travelling vertical se hace dos veces y muestra todo el árbol, hasta llegar a cubrir parte del cielo. Es interesante ver que en las tres películas hay un paneo de pies a cabeza del árbol, para que se admire en todo su esplendor, más allá de cuan cercano esté a los humanos, lo cual podría hacernos pensar en que Miyazaki siempre, ya sea por su anécdota de la niñez o su pensamiento de adulto, considera que el árbol es un ser grandioso y que debe ser admirado en todo su esplendor, desde su copa hasta su base.

Uno de los factores más importantes para contraponer lo encontrado en los planos de estas escenas con lo que hemos visto en capítulos anteriores es el la escala. El árbol en los tres casos es gigante, y no solo es grande sino que es grande en comparación a los personajes con los cuales comparte encuadre. En cada instante que puede, Miyazaki muestra a los personajes y el árbol, contraponiendo sus escalas. En el caso que no los pueda colocar dentro de un mismo encuadre utiliza angulaciones para mostrar la diferencias en escala y en el caso que el árbol se salga de encuadre utiliza movimientos de cámara. En estas escenas elegidas para el análisis es importante este contraste de escala entre los personajes y el árbol porque algo que siempre se repite, sin importar quien sea el personaje o cual sea el árbol es que este segundo siempre sea superior en escala, sea grandioso y hasta intimidante. Lo interesante es el énfasis que le da al tamaño con los planos y las angulaciones, haciendo a los árboles que de por sí son grandes que aparezcan aún más grandiosos. Probablemente refleje lo que percibe cuando ve un árbol o quiera mostrar lo que un niño siente cuando lo ve; se siente consciente que es pequeño y joven, al lado de este ser superior no solo en tamaño, sino en edad. Esto nos remonta a los *kami*, seres superiores del sinto, los cuales son venerados y tratados con sumo respeto.

### 3.3.3 Animación

En la siguiente tabla, Tabla 3, se identificará la animación de los árboles y vegetación encontrada en la escena elegida, poniendo atención en la línea de acción del movimiento y el camino que recorre el viento moviendo las hojas. Más adelante se podrán ver



imágenes de referencia con esquemas dibujados para ilustrar el camino de la línea de acción y detalles sobre la animación de efectos.

Tabla 3. Análisis de contenido de los elementos de Animación en el lenguaje audiovisual de Hayao Miyazaki

En esta tabla se compara la animación que se ve en las tres películas del árbol, si es que hay animación y las características que ésta tiene. Se ha elegido la misma escena que se ha analizado para Edición y Plano. Se va a analizar también la animación de la vegetación que se mueva en las escenas elegidas para poder ver la forma en la que se comportan por película.

<i>Laputa: Un castillo en el cielo</i>	<i>Mi Vecino Totoro</i>	<i>Princesa Mononoke</i>
<p>No hay animación, por lo que el árbol se le consideraría parte del fondo.</p> <p>Lo único que hay de movimiento de la naturaleza son las hojas de los helechos que mueven Sheeta y Pazu cuando están por llegar al árbol [ver Fig. 3.6]. Estas hojas son movidas por los personajes, están animadas para que sean movidas por ellos y les den espacio para que aparezcan en escena.</p>	<p>No hay animación de hojas ni ramas, por lo que el árbol y el resto de vegetación se le considerará a parte del fondo.</p>	<p>No hay animación de la vegetación hasta que el el Didadabocchi, el dios ciervo en su forma de caminante nocturno, decide sumergirse dentro del bosque, a través del gran agujero entre las copas más altas de los árboles.</p> <p>En este plano [ver Fig. 3.7], las copas de los árboles se mueven en forma de ondas, como respuesta al fuerte viento que bota el <i>kami</i>, simulando las olas del mar. Las copas se mueven como un todo, un cuerpo grande de masa. Se pueden ver varias hojas volando arriba en dos ciclos repetitivos, como si fuesen bandadas de pájaros. Los <i>kodama</i> parecen ser frutas o hojas, por lo que se mueven de forma más libre.</p> <p>En el siguiente plano [ver Fig. 3.8] ocurre lo mismo que en el anterior, pero de forma más grande, por lo que hay más copas de árboles, todos moviéndose por el fuerte viento, lo cual hace parecer que se avecina una tormenta.</p> <p>En el plano subsiguiente [ver Fig. 3.9] se ve el camino por el que atraviesa el viento; primero por las copas de los árboles, haciendo que las hojas también se muevan en ondas, luego los distintos grupos de hojas de las ramas principales del árbol principal y finalmente el pequeño árbol de la base y el agua de la laguna.</p>

*Laputa: Un castillo en el cielo* [Imágenes de referencia y observaciones sobre la animación]



Fig. 3.6 Animación de los helechos

*Princesa Mononoke* [Imágenes de referencia y observaciones sobre la animación]

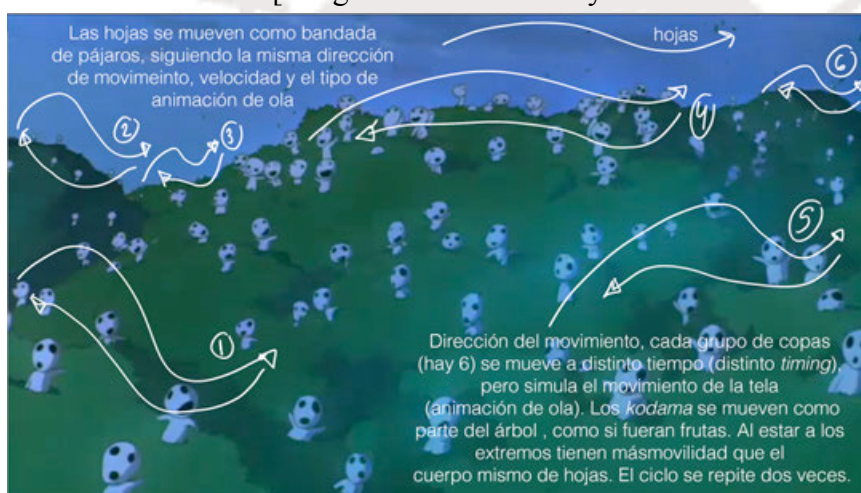


Fig. 3.7 Animación de las copas de los árboles [1]



Fig. 3.8 Animación de las copas de los árboles [2]

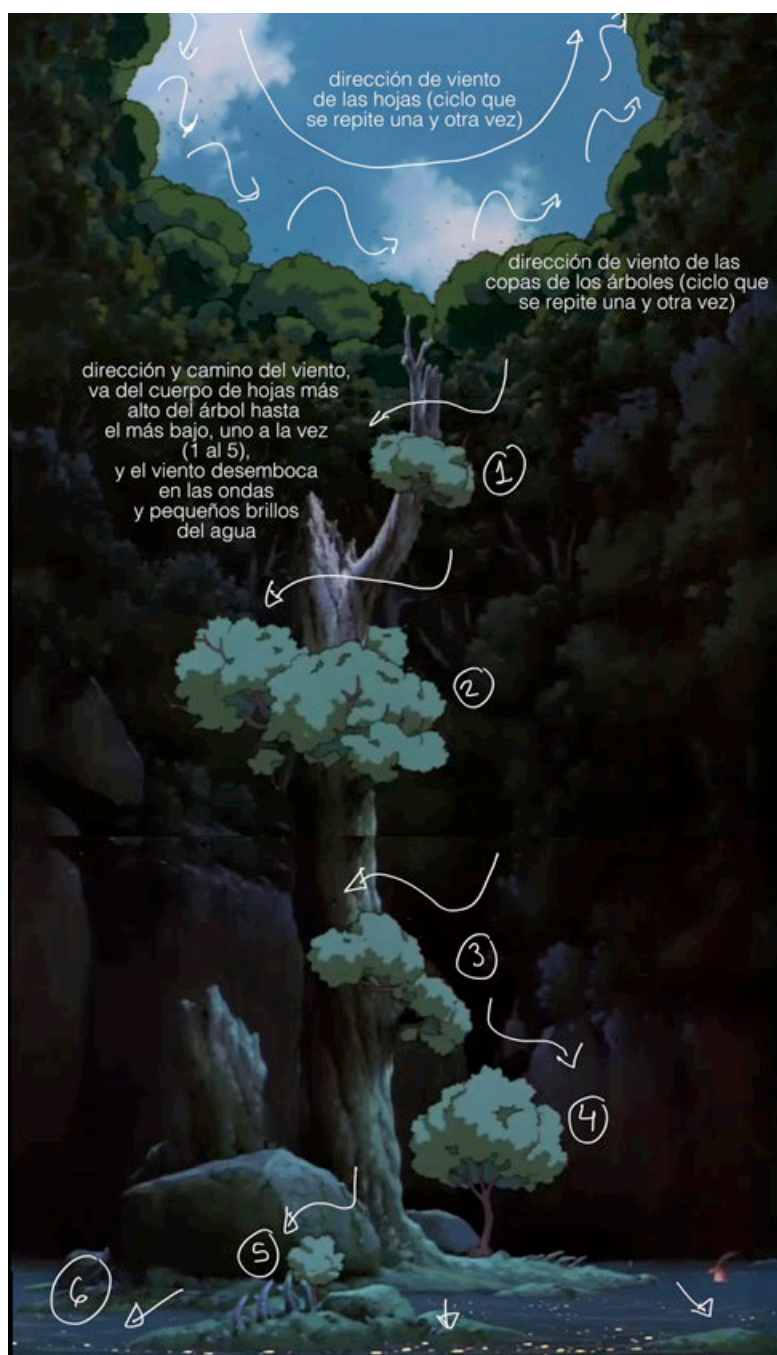


Fig. 3.9 Animación del árbol principal

En la Tabla 2 se puede ver en paralelo las diferencias de animación del árbol de las escenas elegidas entre las 3 películas. *Mi Vecino Totoro* no tiene ningún plano en la escena elegida donde haya movimiento del árbol o de otro tipo de vegetación, solo hay animación de personajes. Esto hace que el alcanfor sea parte del fondo y no de la animación de efectos visuales en esta escena. Considero que se decidió que no se moviera el árbol para que causara mayor impacto visual en los personajes y en la audiencia, para resaltar los detalles, sombras, hojas y otros elementos los cuales brillan



espléndidamente en los fondos pero en la animación no se les puede colocar ya que, al ser animación cuadro por cuadro, por temas económicos y de tiempo no se puede dar tanto detalle visual a lo que está en movimiento. *Laputa: Un castillo en el cielo* tampoco tiene animación del árbol, solo tiene la animación de unos helechos [Fig. 3.6] que mueven Pazu y Sheeta para poder llegar a donde se encuentra el gran baobab. La línea de movimiento es en arco, resaltando el carácter orgánico de las hojas pero es parte del *secondary action* (animación secundaria, principio de animación) de los personajes, quienes avanzan y miran al frente, intentando llegar al centro de la isla. El baobab, al igual que el alcanfor, exhibe gran detalle al ser un fondo, causando gran impacto visual.

La escena de *Mononoke* con respecto a la animación del árbol y vegetación es distinta a las otras dos películas. Se puede ver que en la escena elegida hay 3 planos donde se ve animación de efectos de vegetación. Las primeras 2 [Fig. 3.7 y 3.8] muestran las copas de los árboles agitadas por un fuerte viento de apariencia divina que emana el dios ciervo al asomarse al agujero entre los árboles. Las copas de los árboles se mueven como olas, como si fueran parte de un gran océano verde, y los pequeños *kodama* son sus frutas, los cuales se mueven con estas olas, con algo más de libertad al no estar atados como ramas sino están entre las hojas. En la Fig. 3.7 se ven seis copas de árboles y todas se mueven siguiendo la línea de movimiento de la ola de forma cíclica y con varios *overlapping* (solapamientos, principio de animación), lo cual resalta la cualidad orgánica de los árboles. En la Fig. 3.8 hay más copas de árboles moviéndose de forma más brusca y de izquierda a derecha, lo cual da la sensación que el viento se torna cada vez más violento.

Finalmente, en la Fig. 3.9 se ve el viento avanzar verticalmente, de arriba hacia abajo, dejando a las hojas de los árboles moverse mientras avanza en su camino. Es interesante ver que aquí el viento pierde intensidad cada vez que se acerca a la base del árbol y, al tener los dos planos anteriores donde todas las copas de los árboles se mueven furiosamente, se hace un contraste al ver que dentro del agujero el viento se vuelve más tranquilo progresivamente. Esto es un uso efectivo del principio de animación *slow in and slow out*, donde el viento adquiere progresivamente aceleración y se vuelve más

fuerte y luego desacelera y se vuelve un ambiente nuevamente calmado. Esto le da ritmo a la escena, prepara a la audiencia y le da intensidad.

Se siente como un respiro, como cuando uno aspira una gran cantidad de aire y luego la bota de a pocos. Esta dualidad se podría relacionar con la dualidad del *kami*, el doble *tama*, del cual se detalla en el Capítulo 2. El dios ciervo tiene dos formas; una de día y una de noche, da y quita vida. Esta doble naturaleza se siente en la animación, en el uso de *slow in and slow out*, lo cual hace que sea más importante. Algo interesante es notar que el viento que baja con tranquilidad sacudiendo las hojas del árbol simboliza al dios ciervo, el cual luego aparece en su forma diurna. El *kami* es uno con la naturaleza, tiene sentido que pueda convertirse o simbolizar viento. Viento es aquello que, según los antiguos griegos como Anaxímenes, se llama *pneuma*. Este término significa viento, respiro y aire en movimiento en griego y significa en contexto religioso espíritu o alma (Benso 2006: 16)

#### 3.3.4 Arte

En esta sección se desglosa en una tabla los elementos de ubicación, tamaño, especie, iluminación y color, edad, elementos físicos complementarios y el estado final o cambio de apariencia de los árboles de *Laputa: Un castillo en el cielo*, *Mi Vecino Totoro* y *Princesa Mononoke*. No se está considerando como categoría el estilo de dibujo como elemento de arte ya que no hay gran diferencia entre las tres películas, puesto que la tabla busca comparar variantes de cada categoría. El estilo de arte de los árboles lleva el mismo tratamiento que los fondos realizados por el departamento de arte, donde Kazuo Oga, artista de fondos principal, frecuentemente participa pintándolos a base de *poster paint*, como se describe en el Capítulo 1. Los árboles tienen una apariencia realista y fotográfica y, dependiendo de qué tan cerrado es el plano, tienen gran detalle en sus hojas, troncos y raíces. Si bien no se va a comparar el estilo de dibujo entre las tres películas cabe resaltar que es importante tener este aspecto en mente al interpretar el mensaje que quiere dar el director a través de su arte.

Otro aspecto del arte que varía dentro de cada película pero es constante en las tres es el estilo de coloreado y detalle que se le otorgan al tronco y a las hojas. En planos donde el



árbol tiene animación de hojas, éstas son hechas de forma más simple, tipo bloques de color, y las sombras no son tan detalladas como cuando el árbol está estático. Cuando el árbol no tiene movimiento alguno éste recibe tratamiento de fondo, es decir, recibe más detalle en el contraste, las sombras, etc. Esto es muy común de la animación no sólo de Ghibli sino japonesa, e incluso, mundial. Es una forma económica de hacer que el árbol tenga vida ya que pintar cuadro por cuadro cada detalle que tiene su “imagen real” es extremadamente caro y difícil. Sin embargo, es interesante resaltar esto ya que la diferencia entre el arte animado y el arte de fondo generan un contraste interesante y ayudan al público a notar particularidades distintas sobre el árbol en cuestión.

Tabla 4. Análisis de contenido de los elementos de Arte en el lenguaje audiovisual de Hayao Miyazaki

En esta tabla se compara las características visuales y artísticas que se ven en las tres películas del árbol, contribuyen a decir cómo es el árbol físicamente.

<b>Elementos de Arte</b>	<b><i>Laputa: Un castillo en el cielo</i></b>	<b><i>Mi Vecino Totoro</i></b>	<b><i>Princesa Mononoke</i></b>
<b>Ubicación</b>	Se encuentra en el centro de Laputa. El tronco está en un jardín junto al centro, rodeado por otros árboles y vegetación. Sus raíces principales atraviesan los cimientos de Laputa y están protegidas por un casco de metal, en la parte inferior de la isla flotante. Sus diversas ramas cubren distintas partes de la edificación laputiense, habiendo mayor densidad de ramas más cerca al centro de Laputa y menos ramas al exterior. [ver Fig. 3.10]	Se encuentra al costado de la casa donde Satsuki, Mei y su padre se han mudado. El árbol está rodeado por un laberinto de árboles y puede ser accedido por un camino que lleva a su base, donde hay un santuario. Sin embargo, hay un camino a través del laberinto de árboles que lleva a un hueco del árbol, el cual permite entrar dentro del árbol. [ver Fig. 3.15 y 3.16]	Son dos árboles. Se encuentran en el lago del dios ciervo, en la profundidad del bosque. Están sobre una isla solitaria, rodeada por árboles que salen del agua. Encima hay un hueco en forma circular que dejan los árboles, por donde reciben luz. [ver Fig. 3.19, 3.120 y 3.21]
<b>Tamaño</b>	De proporciones gigantescas y colosales. La copa del árbol tapa	Es un árbol muy alto y ancho que hace ver a la casa al costado de él	El primer árbol es bastante alto pero delgado. El

	toda la parte central de Laputa, aquella que tiene los techos naranjas y paredes blancas. [ver Fig. 3.11 y 3.12]	pequeña. El radio de su tronco es cuatro veces la altura del padre de Satsuki y Mei. [ver Fig. 3.17]	segundo es pequeño.
<b>Especie</b>	No se especifica que especie de árbol es pero tienen un mayor parecido con el baobab ( <i>Adansonia digitata</i> ).	Es un árbol de alcanfor, como les dice el padre a las niñas, en japonés <i>tsunoki</i> . ( <i>Cinnamomum camphora</i> ).	El primer árbol es un cedro japonés, un <i>sugi</i> ( <i>Cryptomeria japonica</i> ). El segundo es un árbol de <i>sakaki</i> ( <i>Cleyera japonica</i> ).
<b>Iluminación y color</b>	Exterior soleado con nubes. En la película es siempre mañana. En los créditos si hay cambio de tiempo: amanecer, mañana, tarde y noche.  En color hay variaciones de verde y marrón, varían según el encuadre que se le otorgue.	La iluminación varía mucho. Hay amanecer, día, tarde y noche. Además hay día soleado, lluvioso y ventoso.  En color hay variaciones de verde y marrón, suelen ser tonalidades opacas.	La isla de los árboles se ve durante el día y la noche, sin embargo hay poca variación de luz y colores. Los halos de luz azules se muestran más intensos cuando la isla se encuentra a la distancia de los personajes.  En color hay variaciones de verde y marrón, varían según el encuadre que se le otorgue.
<b>Elementos físicos complementarios</b>	Telaraña Lápida con flores Robot laputianos malogrados	Hueco Lazo sinto sagrado, <i>shimenawa</i>	Rocas Arbustos pequeños Rama de <i>sakaki</i> (árbol sagrado del sinto, <i>Cleyera Ochnacea</i> ) dejado por San como ofrenda. Este se muere y sus hojas caen apenas lo toca el dios ciervo.
<b>Estado y apariencia</b>	Tiene musgo alrededor de su tronco y una gran	Se ve bien conservado, frondoso y robusto.	Se aprecian partes del tronco rotas, lo

	red de ramas con hojas que rodea el mismo. Se ve bien conservado.		cual sugiere que ha sobrevivido tormentas y tiempos difíciles.
<b>Estado final, cambio en apariencia</b>	Cuando Sheeta y Pazu dicen el hechizo destructivo “ <i>balus</i> ” se destruye toda la parte militar y exterior de Laputa, sin embargo, el árbol sigue en pie y todas sus raíces y ramas se liberan de la cápsula de metal. Dola les dice a sus piratas que el árbol se está llevando el cristal. Lo que queda de la edificación de Laputa y el cristal es llevado por el árbol más lejos, hasta que Sheeta y Pazu lo pierden de vista. [ver Fig. 3.13 y 3.14]	El árbol de alcanfor no cambia ya que la historia misma no cambia. [ver Fig. 3.18]	La isla es lo único que sobrevive del bosque, en teoría, ya que no se vuelve a ver después que el dios ciervo comienza a matar todo en el bosque.

*Laputa: un castillo en el cielo* [Imágenes de referencia del arte]

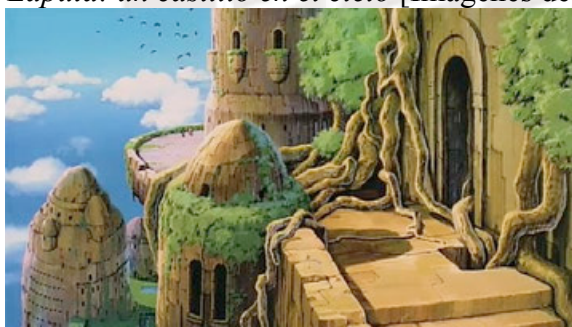


Fig. 3.10 Las ramas que cubren Laputa

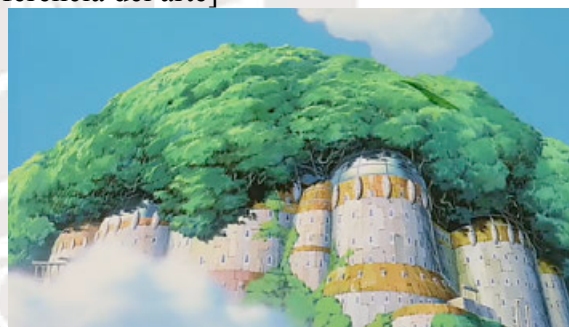


Fig. 3.11 La copa del árbol



Fig. 3.12 Sheeta, Pazu y el robot laputiano junto a la base del árbol



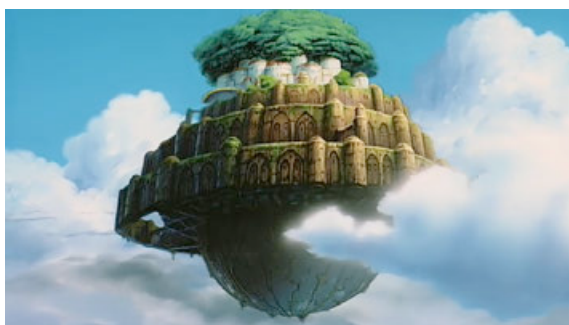


Fig. 3.13 Estado inicial



Fig. 3.14 Estado final

*Mi vecino Totoro* [Imágenes de referencia del arte]

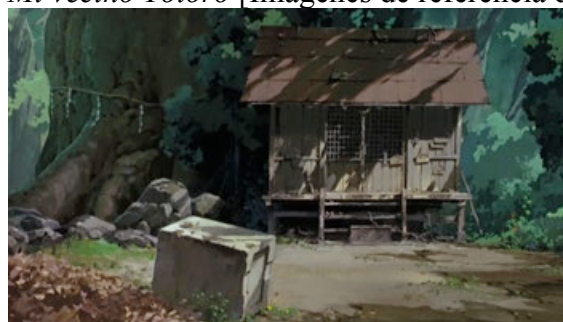


Fig. 3.15 El santuario y la base del árbol



Fig. 3.16 El primer plano que se ve del árbol, rodeado por otras copas de árboles



Fig. 3.17 Satsuki, Mei y su padre en la base del árbol



Fig. 3.18 Penúltimo plano de la película antes de los créditos: la casa y el árbol

*Princesa Mononoke* [Imágenes de referencia del arte]



Fig. 3.19 La isla de los árboles, con el dios ciervo

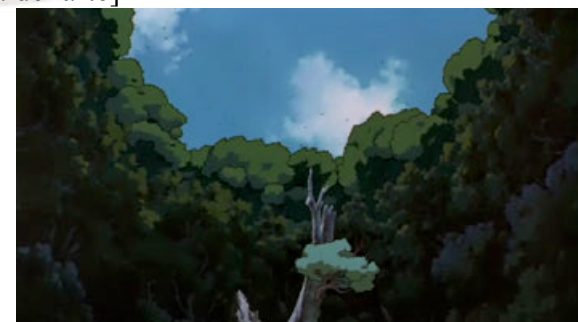


Fig. 3.20 Parte superior del árbol



Fig. 3.21 La isla de los árboles y Yagul, el alce de Ashitaka

Los árboles serían considerados parte del fondo en otros largometrajes animados, sin embargo, en las películas de Hayao Miyazaki estos árboles son parte de los fondos (departamento de arte) [ver Tabla 4]. y, a la vez, parte de la animación (departamento de la animación) [ver Tabla 3]. En el arte, donde el gran artista Kazuo Oga tiene una enorme responsabilidad, se percibe la dimensión espacial de los árboles. En *Castillo en el Cielo* se ve que el árbol se encuentra al centro de la isla y sus raíces se encuentran enterradas en el suelo de Laputa, donde un casco de metal inferior de la misma isla las protege, dando a entender la importancia que éstas tienen para la antigua sociedad laputiense, quien construyó esa protección para su colosal árbol. Las ramas del árbol cubren gran parte de los edificios laputienses. Si uno lo ve como un símbolo, es muy similar al corazón humano, cuyas venas y arterias cubren todo el cuerpo y lo irrigan, permitiendo que viva, se concentran y encuentran todas en un punto fijo, en el corazón, la fuente que bombea sangre y hace que todo funcione. El gran baobab es literalmente el corazón de *Laputa*, es el centro de donde proviene toda la energía y está protegido por su propia caja torácica: el casco de metal. Hay mayor densidad de ramas en el centro de la isla ya que éste es la fuente de vida y donde hay mayor concentración de energía. Su tamaño es de proporciones gigantescas, posiblemente en consecuencia de la concentración de energía de su centro interno, lo cual alimenta toda la isla. Tiene sentido que sea un baobab (*Adansonia digitata*) y aún más si uno toma en consideración la famosa leyenda africana del baobab que abrió su corazón a un conejo (Sánchez 2015).

Por otro lado, en *Mi Vecino Totoro* el alcanfor se encuentra al costado de la casa. Curiosamente, *tonari*, que es parte del título en japonés *Tonari no Totoro*, significa “al costado”, Totoro del costado o, como es su traducción oficial, vecino Totoro. Sin



embargo, para llegar a su base hay que subir un camino y llegar a un santuario. El camino que siguen Satsuki y Mei para llegar dentro del árbol, el laberinto de árboles, hace alusión a un camino que lleva a una base secreta, una fantasía infantil que causa mucha diversión e ilusión. Es pequeño el camino, así que solo los niños pueden entrar por ahí. El árbol es grande pero parece ser más una casa secreta y escondida que solo los miembros del club, en este caso las niñas Satsuki y Mei, tienen acceso. El vecino no es humano pero es como un amigo cercano o hermano mayor, duerme dentro del tronco y en las noches en la copa de su árbol utiliza bellotas como instrumentos musicales, como si le cantara a la luna. No es un árbol misterioso, es un árbol de sorpresas y peculiaridades de interés para los niños, un lugar de escondite y de juego, un hogar cómodo y amigable. Es un alcanfor o *tsunoki* (*Cinnamomum camphora*) muy grande pero que no intimida por su tamaño sino asombra. Se siente como una casa, al estar al lado de la casa de Satsuki y Mei, de un vecino grande y asombroso.

Luego, en el caso de *Princesa Mononoke*, los dos árboles se encuentran sobre una isla pequeña, la cual está rodeada por un lago. Es un lugar remoto y aislado del resto del mundo, donde no hay evidencia de presencia humana otra que San y Ashitaka. Encima de la isla hay un hueco entre las hojas de los otros cientos de árboles que conecta el lugar con el cielo, mostrando lo sagrado y misterioso del lugar. Los árboles, el cedro japonés o *sugi* (*Cryptomeria japonica*) y el *sakaki* (*Cleyera japonica*) son exclusivamente japoneses y no son enormes en tamaño, sin embargo, son grandiosos en presencia y en contexto, al encontrarse aislados en una isla en un lago, rodeados de otros árboles más grandes que estos, dando a entender que los árboles de la isla son los más antiguos, sagrados y poderosos del bosque. Este es el recinto del *kami* ciervo pero no se concibe como un hogar, como es el caso de Totoro y su alcanfor. Es más una representación del Shishigami, quien se mueve por el bosque en una forma de día y en otra de noche. Esta isla es su santuario, el lugar donde uno se acerca para convocarlo y hacerle una petición de vida o muerte. Es un lugar sagrado, misterioso y que puede resultar algo intimidante por lo que representa. Los *kodama* parecen hormigas que suben por los troncos de los árboles y al llegar a la copa de los árboles son como palos de lluvia que se mueven y suenan junto al viento. Las luciérnagas que tienen un aspecto

sobrenatural por su color vuelan alrededor de ellos, dando más a entender que los personajes están en un lugar misterioso.

El árbol más grande es el colosal baobab de *Castillo en el cielo*, después le sigue en tamaño el gran alcanfor y finalmente el *sugi* y el *sakaki*, sin embargo, en cuanto a la connotación de grandeza son similares y se podría decir que los árboles de *Mononoke* están a un nivel superior de los otros por el poco contacto con la humanidad que aparentan tener.

La iluminación y el color en las tres películas es variada, dependiendo del transcurrir del día. En el caso de *Castillo en el Cielo* el baobab siempre recibe luz de mañana, ya que la acción principal incluyendo al árbol ocurre sólo en un día. En los créditos, en cambio, se ve el pasar de mañana, tarde y noche, lo cual da a entender que el árbol y la isla están viajando, día tras día, por el cielo, hasta el fin de los tiempos. El día es soleado, lo cual genera sombra en sus hojas y le da mayor volumen, dando la apariencia que es aún más grande en tamaño. En *Mi vecino Totoro* no sólo se percibe el pasar de día, tarde y noche sino también distintos tipos de clima: soleado, lluvioso y ventoso. Aquí el tiempo es más variado ya que la película cuenta el día a día de Satsuki y Mei y Miyazaki quiere mostrar el cambio del tiempo, como algo característico de notar en la vida rural japonesa. El pasar de las estaciones del año simbolizan el pasar de la vida, lo cual aún resalta más la cercanía entre la vida de la naturaleza con la vida humana y ambas conviviendo en armonía. *Princesa Mononoke* muestra la isla de los árboles durante el día y la noche, sin embargo, la iluminación connota siempre un aura misteriosa y sagrada, como atemporal. El día y la noche están conectadas de igual manera con el dios ciervo, quien tiene una imagen de ciervo de día y una imagen de caminante nocturno en la noche, lo cual recurre al tema de dualidad de *Mononoke* y el tema de la doble *tama* del sintoísmo: vida y muerte, noche y día, bien y mal, humanidad y naturaleza. Ambos conviven juntos pero, a diferencia de *Totoro*, en *Mononoke* conviven en conflicto, enfrentándose una y otra vez.

En cuanto a los colores de los árboles todos van hacia variaciones de verde y marrón; el baobab de *Laputa* brilla con verdes claros y marrones bajo la luz del sol, el alcanfor de *Totoro* suele tener tonalidades más opacas al estar entre otros árboles y en sombra y los

árboles de *Mononoke* suelen estar en penumbra, en donde los verdes parecen azules y tienen cierta aura misteriosa y sobrenatural. Tienen distintos significados y son en apariencia muy distintos y en especie y los encargados del departamento de arte, bajo la dirección de Miyazaki, buscan que estos árboles reflejen sus equivalentes en la realidad y sean, consecuentemente, verosímiles. Esto se ve también en los elementos que tienen los distintos árboles, que son elementos que se pueden encontrar en el mundo real. Así, el baobab tiene una gran telaraña, una lápida con flores y robots laputianos malogrados, dando a entender que es una antigua tumba abandonada, sin intervención humana desde hace mucho tiempo. El alcanfor tiene alrededor de su tronco un lazo sinto sagrado llamado *shimenawa* y un hueco al interior. Esto es muy normal de encontrar en árboles sagrados en Japón, como se habla en el Capítulo 2, y muestra que hay mayor intervención humana hacia el árbol. El *sakaki* y el *sugi* tienen alrededor rocas, arbustos pequeños y la rama de Sakaki, un *atrezzo*<sup>31</sup> que San coloca al lado de Ashitaka como ofrenda. No importa cuán sagrado sea el árbol, para Miyazaki este siempre va a reflejar la naturaleza real, tal como es para él.

La edad de los árboles es antigua en los tres casos, siendo posiblemente los más antiguos de todos los de *Princesa Mononoke*, no sólo por el contexto de la historia que ocurre en la edad Muromachi, sino también por la relación directa que tienen con el Shishigami y el respeto del resto de los personajes hacia la isla. El hecho que estos árboles de mediana estatura, entre cientos de árboles gigantes, estén separados y brillen aislados, sugiere que son más antiguos que el resto, tal vez hasta milenarios que han visto el inicio de la vida en el mundo. *Mi vecino Totoro* muestra un árbol viejo, probablemente de unos cientos de años, sin embargo, es interesante notar que, visto desde la perspectiva de un niño, “muchos años” pueden llegar a ser 5 o 6 años, pero de un adulto como el padre de las chicas, “muchos años” se refiere a una época remota antigua, donde los humanos y los árboles se llevaban bien. Se entiende que son muchos años pero no está claro y tampoco es tan importante, mientras que el árbol sea amigable, sorprendente y cercano a los niños. *Laputa* muestra un árbol gigantesco y, al verse los robots malogrados en su base, se da a entender que lleva ahí mucho tiempo, tal vez siglos, desde el inicio de Laputa. Dado que representa a toda una civilización que ya no

---

<sup>31</sup> Elemento de utilería significativa para la acción dramática del relato.

existe, el baobab de Laputa es muy antiguo, sin embargo, creo que los árboles de *Princesa Mononoke* lo superan en edad ya que representa no el inicio de una civilización sino precede la especie humana y posiblemente sea de los primeros especímenes con vida en el mundo.

El estado y la apariencia de cada uno de los árboles muestra cuan difícil y larga ha sido su vida y expresa más su relación con su propio entorno y con los humanos. En el caso de *Laputa*, la extensa red de ramas y musgo resaltan la función del árbol como núcleo y corazón de la isla. Sus ramas llevan energía y vida al resto de la isla y se siente natural que el mismo elemento tenga este diseño ya que va de acorde a sus cualidades. Se ve bien conservado por lo que no ha estado en contacto con humanos por mucho tiempo y tiene gran cantidad de musgo al haber crecido libremente. En *Totoro* se ve un árbol bien conservado, robusto, frondoso y cuidado. Es un árbol sagrado y venerado por los humanos, quienes si bien lo veneran lo cuidan y no lo dejan al abandono. *Mononoke* tiene árboles olvidados por la humanidad, quienes se han expuesto a tiempos difíciles de conflicto y naturales, lo cual se aprecia en su tronco roto. Esto, a la vez de poder simbolizar su larga edad también simboliza el conflicto constante entre la naturaleza y la humanidad, que hiere al bosque, quien hace todo lo que puede por sobrevivir.

Otro aspecto que encuentro interesante es que los estados de los árboles también tengan que ver con que las películas se hicieron en distintas épocas, lo cual también explicaría las diferencias en color. Equipos distintos de personas y un director cuyo trabajo evoluciona cada vez un poco más muestra sutiles diferencias y cambios en su estilo en general. Si bien, como se dijo antes de la Tabla 4, el estilo de dibujo no ha cambiado y sigue siendo el mismo en esencia, las distintas características de los árboles si pueden haber cambiado de acuerdo a la perspectiva de Miyazaki que haya tenido en el tiempo de haber hecho cada película. Sin embargo, yo creo que la diferencia entre la apariencia de los árboles de las películas se debe principalmente a lo que los árboles simbolizan.

El árbol, como los personajes, también enfrenta cambios a lo largo de las películas. En el caso del baobab, las raíces se liberan de la cápsula de metal y el árbol queda libre, bajo el comando “*balus*”. El baobab junto a la isla se van, lejos de los humanos

terrestres quienes ambicionan con poseer sus riquezas y energía poderosa. Es el cambio de un ser mitológico, la liberación del control humano y el escape por encontrar un lugar mejor, humanos en otros mundos u otros seres que aprovechen de mejor manera su magnífica energía y reconstruyan la isla, o tal vez simplemente ir sin rumbo por la eternidad, libre de la ambición y los malos deseos que llevan a la destrucción.

En *Princesa Mononoke*, la isla es lo único que sobrevive de todo el bosque y se mantiene igual, sin embargo, la imagen final de la isla se ve durante la destrucción del bosque y no de la reconstrucción del bosque, cuando el bosque renace y vuelve a florecer. El cambio del bosque viene directamente del tema central de la vida y la muerte, causado por el conflicto entre la naturaleza y la humanidad. No obstante, no se puede saber si este es el caso de la isla, la cual está en un espacio supuestamente atemporal, donde no hay cambio. El Shishigami perdió su cabeza y comenzó a destruir el bosque y no puede ser revivido. Es posible que la isla, más que vivir o morir, ya no es accesible por la humanidad por lo que han hecho, lo cual pone su desenlace en un territorio similar a la conclusión de *Laputa*: incierta, misteriosa y reflexiva, dando a la audiencia a pensar que esta tiene la responsabilidad de reconciliarse con la naturaleza para que la isla de Laputa y la isla de los árboles de *Mononoke* regresen al alcance de la humanidad.

El alcanfor se mantiene igual a lo largo de toda la película, al querer reflejar un hogar de amor y cariño, el cual no cambia porque en este relato Miyazaki quiere mostrar que las relaciones de familia y amigos se mantienen y, a pesar que hayan momentos de problemas y complicaciones, la familia y los amigos son constantes, al igual que la relación entre humanos y naturaleza es cercana y amical, dando así seguridad y esperanza. Es una visión muy idealista y, en el fondo, es lo que quiere que perciban los niños sobre la naturaleza y los humanos: que puedan por fin vivir en paz.

Considero que los elementos de arte son el corazón de la definición visual del árbol de Miyazaki. Los elementos de edición, plano, animación, personajes y banda sonora son importantes pero considero que éstos funcionan en torno al arte, lo expanden, lo resaltan, lo hacen brillar. El arte lleva toda la identificación de qué especie de árbol es, qué tan grande, qué color tiene, qué tan viejo es, si es de día o de noche y si hay un



cambio de principio a fin del árbol. Su tamaño y presencia es digno de ser considerado divino en las películas y su ubicación sugiere que se encuentran en un lugar sagrado sintoísta, en el caso de *Totoro* y *Mononoke*, incluso en *Laputa* tiene matices de santuario para los ancestros y los que ya se han ido. Visualmente, entre personajes y ambientes, son unos de los más impactantes de toda la película. En el caso de *Mononoke* el dios ciervo tiene mayor intensidad visual que el árbol, sin embargo, al considerar que el árbol podría actuar como *yorishiro* para el dios ciervo entonces tiene sentido que el *kami* que provenga del árbol sea igual o más majestuoso y grandioso.

### 3.3.5 Personajes

La siguiente tabla desglosa los siguientes elementos de personajes en cada una de las tres películas; Interacción con protagonistas, Personaje protector, Interacción con otros seres sobrenaturales y Carga Dramática que tiene el árbol en la historia. La identificación y comparación entre las películas, al igual de las particularidades de los *kami* del Capítulo 2, contribuirá en mostrar qué quiere decir el director a través de estos personajes.

Tabla 5. Análisis de contenido de los elementos de Personajes en lenguaje audiovisual de Hayao Miyazaki

En esta tabla se compara las características de los personajes, la interacción que tiene el árbol con los protagonistas, su personaje protector y otros seres sobrenaturales, que se ven en las tres películas de Miyazaki. Esto contribuye a ver si es que existe una relación del árbol con los personajes y si el árbol cumple un papel dramático.

<b>Elementos de Personajes</b>	<b><i>Laputa: Un castillo en el cielo</i></b>	<b><i>Mi Vecino Totoro</i></b>	<b><i>Princesa Mononoke</i></b>
<b>Interacción con protagonistas</b>	Es con lo primero que tienen contacto al llegar a Laputa (la sogá de su avioneta se atora en las hojas del gran árbol). Sheeta y Pazu se quedan maravillados	Satsuki y Mei exclaman que gran árbol es cuando llegan a su nuevo hogar. Después de eso Mei se involucra con el árbol al ver a dos espíritus del bosque: chibi	El árbol cobra importancia cuando San lleva a Ashitaka herido a la isla, después de haber escapado de Lady Eboshi. San deja una ofrenda al lado de

	<p>al verlo desde la parte externa de Laputa. Luego van al jardín donde ven el tronco, por el cual Sheeta queda particularmente emocionada, a punto de llorar. Las ramas permiten que Sheeta y Pazu no sean vistos por los militares y les permite moverse por los distintos niveles de Laputa. Cuando Pazu va a salvar a Sheeta, estar cogido de las ramas lo salva de caerse como el resto de los militares. Sheeta comenta cuando suben las ramas "Qué ramas increíbles". Por otro lado, Muska, quien quiere apoderarse del poder de Laputa a toda costa, dice que después quemará todas las ramas, ya que las ve como un estorbo para llegar a la gema, que es lo único que le importa.</p>	<p>Totoro y Totoro azul, a quienes persigue, entrando al laberinto de los árboles y luego al alcanfor en sí por el hueco. Aquí encuentra a Totoro, el rey del bosque, quien vive dentro del alcanfor. Más tarde Mei insistirá a su hermana y a su papá que había visto a Totoro y que pudo entrar al alcanfor, no obstante, no pudo encontrar el camino hacia él. Los tres van luego a la base del árbol a hacer una oración. Aquí el padre dice que "los árboles y las personas solían ser buenos amigos. Vi este árbol y decidí comprar la casa. Ojalá a Mamá le guste también. Ahora paguemos nuestros respetos y vamos a almorzar...(al árbol) gracias por cuidar a Mei". Más tarde Satsuki, al estar desesperada por no encontrar a su hermana, entra al alcanfor y pide la ayuda de Totoro, van a la copa del alcanfor y llaman al bus gato desde ahí.</p>	<p>Ashitaka en la isla y se va. Ashitaka permanece solo en la isla, es un lugar sagrado, Yagul (su alce) permanece en el lago pero se mantiene alejado de la isla por lo cual San le dice "Eres inteligente ya que sabes que no debes acercarte a esta isla". Aquí Ashitaka es curado por el dios ciervo y permanece con vida. Cerca al final de la película la isla del árbol es el único lugar que no es corrompido por el dios ciervo sin cabeza el cual lo hace un lugar seguro para Ashitaka y San, quienes tienen que refugiarse y evitar que la substancia mortal del dios ciervo los toque.</p>
<b>Personaje protector</b>	<p>Robot laputiano: Un robot creado por los antiguos laputianos. Cuida a los animales y las plantas ej. recoge la avioneta que había caído</p>	<p>Totoro: es el dios del bosque, de acuerdo al padre. Es un espíritu del bosque en forma de mapache, quien solo puede ser visto por los niños. Totoro duerme y</p>	<p>Dios ciervo (Shishigami): El dios ciervo es el gran dios del bosque, respetado por el resto de dioses y seres sobrenaturales del bosque. Durante el</p>

	<p>encima de un nido de pájaros. Hay una gran cantidad de robots del mismo tipo pero solo uno funciona, el resto está alrededor del tronco del árbol, recostados en el tronco y cubiertos de ramas. El árbol les sirve como tumba o cementerio. Pazu menciona, al ver a un robot laputiano al pie del árbol, que debió ser el jardinero que protegía el jardín cuando los laputianos abandonaron su ciudad. Otros están dentro de la esfera inferior de Laputa. Estos salen a atacar después que Muska activa el modo de ataque de la ciudad flotante. [ver Fig. 3.22 y 3.23]</p>	<p>vive dentro del tronco del alcanfor. Este personaje juega con las niñas y las ayuda a llegar donde su madre cuando está enferma, ayuda a Satsuki a encontrar a Mei llamando al Nekobus (bus gato). Este <i>kami</i> es amigable, juguetón y travieso, le gusta coleccionar semillas para tocarlas como instrumentos del viento. [ver Fig. 3.24]</p>	<p>día tiene la apariencia de un ciervo mezclado con un qilin, con patas de ave y rostro de babuino. Por otro lado, en la noche adquiere la forma de caminante nocturno (Didadabocchi), un ser enorme, antropomórfico que parece estar hecho de cielo y estrellas, con tentáculos en la espalda y la cabeza que asemejan ramas. Este dios de doble naturaleza es capaz de dar y quitar vida y aparece en la isla del árbol: cuando tiene la forma de caminante nocturno se sumerge entre los árboles hasta llegar a la isla del árbol y ahí adquiere su forma de dios ciervo. Si bien es capaz de sanar a Ashitaka también arroja una sustancia mortal cuando le cortan la cabeza que mata a todo ser vivo. [ver Fig. 3.27 y 3.28]</p>
<b>Interacción con otros seres sobrenaturales</b>	No hay	<p>Chibi Totoro y Totoro azul: las versiones más pequeñas de Totoro. Estas, junto a Totoro, recogen semillas y las usan como instrumento musical en la copa del alcanfor. [ver Fig 3.25]</p> <p><i>Susuwatari</i>: Son bolas de hollín y de la mitología japonesa.</p>	<p>Kodama: Los kodama son seres sobrenaturales que viven en los árboles y su presencia asegura que el árbol está sano. Tienen un aspecto humanoide, cuerpo blanco y cabezas que se mueven de un lado a otro, movimiento que suena como el viento que pasa por</p>

		Estas huyen al bosque de Totoro cuando Satsuki y Mei las ahuyentan de la casa. [ver Fig. 3.26]	las hojas de los árboles. [ver Fig. 3.29]
<b>Carga dramática que tiene el árbol en la historia</b>	En su interior se encuentra una gema flotante, origen de la fuerza de poder de Laputa, que mantiene a la isla flotante en total funcionamiento. Muska quiere apoderarse de esta gema para ser poderoso y controlar a la fuerza militar (robots laputianos) de Laputa mientras que Sheeta y Pazu buscan evitar que esto ocurra.	Es el hogar de Totoro, el espíritu del bosque, que ayuda a Satsuki y a Mei cuando están en problemas.	Lugar vinculado con el dios ciervo. Permite que Ashitaka se cure y refugia a Ashitaka y San del dios ciervo.

*Laputa: un castillo en el cielo* [Imágenes de referencia de personaje]



Fig. 3.22 Robot laputiano con la naturaleza



Fig. 3.23 Robots laputianos atacando

*Mi vecino Totoro* [Imágenes de referencia de personaje]



Fig. 3.24 Totoro bajo la lluvia



Fig. 3.25 Los Totoro tocando semillas





Fig. 3.26 *Susuwatari* escapando al árbol de alcanfor

*Princesa Mononoke* [Imágenes de referencia de personaje]



Fig. 3.27 Dios ciervo, Forma de día

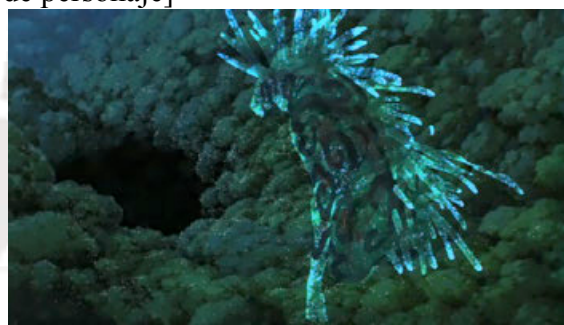


Fig. 3.28 Dios ciervo, Forma de noche



Fig. 3.29 *Kodama* miran a Ashitaka en la isla

La interacción con los distintos personajes ha sido diferente en cada película de Miyazaki ya que los personajes y contextos son distintos, sin embargo también existen varios aspectos similares entre las películas [ver Tabla 4]. En las tres películas los protagonistas que interactúan con el árbol son parejas: en *Laputa* son Pazu y Sheeta, en *Totoro* son las hermanas Satsuki y Mei y en *Mononoke* son San y Ashitaka. Las parejas de *Laputa* y *Mononoke* se conocen en la película y Miyazaki da algunas pistas que las parejas puedan tener un futuro amoroso. Ambas parejas están huyendo o luchando del conflicto, las mujeres son perseguidas por distintas razones: Sheeta es la heredera de Laputa y los enemigos necesitan su poder de controlar la piedra y San es una amenaza



para la población de mineros al estar aliada con los *kami* del bosque, quienes impiden que los mineros hagan su trabajo, por lo que quieren acabar con ella.

Ambas parejas tienen un gran respeto y relación con la naturaleza y no se les ocurre en ninguna instancia lastimar al árbol o a alguna otra planta; Pazu y Sheeta miran y veneran al árbol, San deja una ofrenda sinto al dios ciervo y vela por proteger al bosque y Ashitaka es bueno con los *kodama* y venera el bosque por sus costumbres tribales. El árbol los protege de cierta manera: en *Laputa* las ramas del baobab permiten a Pazu y a Sheeta esconderse y a Pazu llegar a donde está Sheeta mientras que en *Mononoke* Ashitaka es curado en la isla y más tarde San y Ashitaka se refugian en la isla del dios ciervo, quien destruye todo lo que está a su paso.

Estas dos parejas son jóvenes pero lo suficientemente maduras para comprender cómo tratar a la naturaleza y la relación destructiva entre el hombre y el mundo de las plantas; Sheeta y Pazu son preadolescentes que intuyen el respeto y San y Ashitaka son adolescentes que saben y practican los ritos del sinto. Por otro lado, la pareja de las hermanas de *Totoro*, Satsuki y Mei, son más pequeñas y su respeto hacia la naturaleza es constante e inocente durante toda la película. Ellas demuestran más su emoción hacia el árbol, su padre hace que oren ante el árbol y luego Satsuki recibe ayuda de Totoro al final. El árbol las acompaña durante toda la película, como el hogar curioso de su amigo Totoro, el dios del bosque. La interacción del humano de distintas edades con la naturaleza muestra cuán distinta es su relación con el árbol en distintas etapas de su vida, concepto que se examina más de cerca al hablar del sinto en el capítulo 2. Es posible que la interacción con la naturaleza en distintas edades refleje lo que Hayao Miyazaki vivió a lo largo de distintos periodos de su vida, mostrando que la comprensión de la responsabilidad ecológica que uno tiene va cambiando, a lo largo del tiempo.

La imagen del personaje protector está presente en las tres películas. En *Laputa* es el robot laputiano, creado por los laputianos, que vive entre la naturaleza. Solo queda uno funcionando en la isla pero este cuida a las flores y a los animales y visita la tumba al frente del árbol, dejando flores en son de respeto y gratitud a la antigua civilización ya

extinta. En *Totoro* es Totoro, un *kami* con forma de mapache que vive dentro del árbol de alcanfor. Este busca semillas para usarlas como instrumentos musicales y solo puede ser visto por los niños los cuales son sus amigos. En *Mononoke* está el dios ciervo, el *kami* supremo del bosque respetado por el resto de dioses, que permite que todo en el bosque tenga vida. Totoro y el dios ciervo son *kami* del bosque, presentes en la mitología, mientras que el robot laputiano es una creación del hombre. Otro punto en común que tienen, a excepción de *Totoro*, es la doble naturaleza de los protectores, la doble *tama* en el sinto, que a la vez que cuidan la vida también la destruyen: los robots se convierten en máquinas de guerra en las manos equivocadas y el dios ciervo quita vida cuando los humanos lo decapitan. Todos los *kami* tienen elementos sintoístas en su carácter y forma de actuar, como por ejemplo el doble *tama*.

Además de los personajes protectores hay seres sobrenaturales en contacto con el árbol. En *Totoro* están las versiones más pequeñas de Totoro: chibi Totoro y Totoro azul, y los *susuwatari* (bolas de hollín). En *Mononoke* están los *kodama*, los espíritus que habitan en los árboles. Los aspectos mitológicos de las criaturas relacionadas al árbol se profundizan con mayor detenimiento en el Capítulo 2.

Finalmente el árbol tiene una carga dramática, como si fuera un personaje. En *Laputa* es muy claro: el árbol es el origen de la fuerza de poder de Laputa, que permite que la ciudad esté en total funcionamiento y, a la vez que permite que haya vida también que funcione la tecnología. En el caso de *Totoro* y *Mononoke* los árboles se vinculan directamente con su dios protector: Totoro y el dios ciervo, muchas veces representándolo al *kami*. Estos árboles cumplen la función de *yorishiro* y *shintai*, de lo que se profundiza más en el Capítulo 2. Esa incógnita, que si es *kami* o casa de *kami* es parte de la complejidad de su naturaleza.

### 3.3.6 Banda Sonora

En esta sección se identifica en la tabla correspondiente los elementos de la banda sonora; voces, efectos de sonido, música y silencios. Si bien la investigación se enfoca más en leer la imagen que el sonido considero importante también identificar y

comparar las bandas sonoras de los films para poder observar si hay algunos matices del mensaje del autor del film.

Tabla 6. Análisis de contenido de los elementos de Banda sonora en lenguaje audiovisual de Hayao Miyazaki

En esta tabla se comparan las bandas sonoras de las tres películas. Se utiliza la misma escena elegida para analizar la edición [ver Tabla 1.4], examinando los siguientes elementos de la banda sonora: las voces, efectos de sonido, música y silencios. Es importante el análisis de la banda sonora para poder ver qué connotación sonora quiere darle Miyazaki al árbol.

<b>Elementos de banda sonora</b>	<b><i>Laputa: Un castillo en el cielo</i></b> Escena: Sheeta y Pazu llegan al jardín del árbol central	<b><i>Mi Vecino Totoro</i></b> Escena: Satsuki, Mei y su padre llegan a la base del árbol de alcanfor	<b><i>Princesa Mononoke</i></b> Escena: San deja a Ashitaka en la isla de los árboles para que lo cure el dios ciervo
<b>Voces</b>	Sheeta: timbre agudo y femenino Pazu: timbre más grave que Sheeta	Satsuki: timbre agudo, femenino, hablando fuerte Mei: timbre más agudo, niña menor, hablando fuerte Padre: timbre grave	San: timbre semi agudo, femenina, habla bajo Hombres espías: voz semi aguda y voz grave, hablan alto
<b>Efectos de sonido</b>	Robot laputiano: luces del robot, sonido metálico caminando Zorritos: gritos de alegría jugando	Pasos en la tierra corriendo, pisando las ramas del árbol, saltando.	<i>Kodama</i> : el sacudir de sus cabezas, suena como el viento entre las hojas. Viento fuerte en los árboles Las hojas en el viento Los pasos del dios ciervo con el que aparecen nuevas plantas
<b>Música</b>	Teclado, percusión, vientos in crescendo, una pieza imponente, con la aparición del árbol, crece más cuando Sheeta lo ve, luego decreciendo cuando los personajes	Sintetizador, teclado y percusión, uno de los temas principales de la película, in crescendo cuando suben las escaleras hacia el árbol. Alcanza su mayor intensidad cuando la familia observa el árbol y	Pieza ambiental, cuerdas, vientos, melancólica, algunos instrumentos de la época medieval. Va in crescendo cuando San se acerca a la isla. La música para cuando San deja atrás a

	hablan y encuentran al robot. Ahí cambia la música a una pieza melancólica de vientos y piano. Esta crece cuando camina un robot hacia ellos y le lleva una flor a Sheeta y luego cambia a algo más esperanzador.	se acerca a él. Luego baja cuando las chicas no encuentran el hueco y conversan con su padre. La música acaba cuando la familia paga sus respetos ante el árbol.	Ashitaka. Comienza una nueva pieza instrumental de cuerdas y vientos que sugiere misterio y algo sobrenatural que se acerca con el movimiento de cámara que se eleva en el tronco del árbol. Va in crescendo cuando camina el caminante nocturno.
<b>Silencios</b>	Entre la música del árbol y la de la tumba de los robots.	Un pequeño momento de silencio cuando agachan las cabezas.	Cuando San se va y deja de hablar un silencio largo hasta que comienza el movimiento de cámara que se eleva en el tronco del árbol. Comienza el viento y se acaba la música. Cuando el dios ciervo se acerca a Ashitaka y lo mira.
<b>Duración de cada escena</b>	1:30:20 - 1:34:02, 3 min 42 seg	39:24 – 41:07, 1 min 43 seg	58:33 - 1:03:29, 4 min 56 seg

Las bandas sonoras de las tres películas guardan grandes similitudes entre ellas [ver Tabla 6]. En primer lugar, las voces (originales, en japonés), tienen timbres agudos para las mujeres y timbres un poco más graves para los hombres y, en el caso del padre en *Totoro*, su timbre es aún más grave al ser adulto. Los timbres son indicadores de edad y género y contribuyen a crear personalidad en los personajes. En *Totoro* prima el diálogo entre los personajes. En *Mononoke* San habla pausadamente con el alce, mostrando así su respeto, y los espías de la mina hablan alto y sin cuidado; uno de voz semi aguda y otro de voz grave, dando a entender que no tienen el más mínimo respeto al lugar en donde se encuentran. En *Laputa* no hay diálogo en la escena a analizar; Sheeta y Pazu llegan donde está el árbol y están impresionados hasta el punto que no pueden decir nada.

No hay muchos efectos de sonidos en las escenas analizadas; las escenas donde los personajes se encuentran con los árboles por primera vez en el relato. En *Laputa* se escuchan los sonidos de las luces, el sonido metálico del robot y los zorritos corriendo. En *Totoro* los pasos apresurados de las niñas jugando y corriendo alrededor del árbol y en *Mononoke* hay más sonido de la naturaleza: los chasquidos de los *kodama*, el viento y las hojas.

Lo más importante de la banda sonora en las escenas analizadas y que tiene gran relación al árbol de cada película es la música. En las tres películas Miyazaki coloca la música al nivel más alto cuando aparece el árbol. En *Laputa* la pieza es tocada con teclado, percusión y vientos *increscendo*, en *Totoro* suena uno de los temas principales, con sintetizador, teclado y percusión mientras que en *Mononoke* suena una pieza ambiental de cuerdas y vientos. La música de *Laputa* y *Totoro* engrandecen en cuestión de timbre al árbol, transmiten emociones de grandeza y superioridad y hacen ver al árbol como un elemento vital. En *Mononoke* la música es más melancólica pero también es fuerte y emotiva, ésta luego cambia cuando aparece el caminante nocturno y se transforma en una melodía misteriosa y sobrenatural. El género de la música es clásico contemporáneo, lo cual ayuda mucho para apelar a la sensibilidad, que de alguna manera permite que se conecte mejor con el mundo natural del bosque y los animales. Por momentos hay melodías que van con el contexto de la época, como es en el caso de *Mononoke* y los instrumentos medievales, sin embargo se puede apreciar que en general la música es clásica.

Solo hay un silencio en *Laputa* y *Totoro* en las escenas elegidas: en *Laputa* cuando cambian de canción y en *Totoro* cuando rezan. Esto resalta el rezo como un momento sagrado. En *Mononoke* hay más silencios para resaltar el ambiente natural y sagrado en el que están, ya que hay más necesidad de diferenciar a los humanos de lo natural.

El sonido al igual que la imagen es importante y la obra de Joe Hisaishi, el compositor de la banda sonora de estas tres películas, comprende las emociones que el director quiere que su audiencia sienta y las reflexiones que quiere que haga. *Laputa* es una



aventura y la música evoca que han encontrado el gran tesoro de la aventura: el árbol, teniendo entonces particularidades que evocan lo no explorado y lo grandioso. *Totoro* tiene el tema principal, lo cual da familiaridad a la escena y hace que las niñas comprendan que es la casa de Totoro y *Mononoke* envuelve todo de una forma más sobrenatural.

En este capítulo se ha hablado de la representación audiovisual del árbol a la luz del lenguaje cinematográfico de animación. En primer lugar, se ha hecho la distinción del lenguaje en la animación, haciendo referencia a sus orígenes y definiciones como tal. La animación se trabaja a nivel de cuadro por cuadro, por lo que uno suele examinarla con más minuciosidad que al *live-action*. Las características que se han elegido para analizar del lenguaje audiovisual son la edición, los planos, el arte, los personajes y la banda sonora. A partir de estas características se han formulado tablas de análisis de contenido para analizar detenidamente las distintas características y categorías. En la tablas 1.1, 1.2 y 1.3 de edición realicé un extenso pauteo, clasificando cada momento bajo cuatro categorías relacionadas al árbol principal en cada película. Además, se analizaron las escenas principales de los árboles, la cual es cuando se encuentran con los protagonistas, bajo la característica de edición (Tabla 1.4), planos (Tablas 2.1, 2.2 y 2.3), animación (Tabla 3) y banda sonora (Tabla 5). El arte (Tabla 4) y los personajes (Tabla 5) también fueron sometidos a análisis pero tomando como referencia a la película en general. Se pudo observar que el tratamiento audiovisual con respecto al árbol es similar en las tres películas.

El *screen time* dedicado a mostrar al árbol y a sus derivados es similar en *Laputa: Un castillo en el cielo* y *Mi vecino Totoro*, aproximadamente un cuarto de película, mientras que en *Princesa Mononoke* aparece mucho menos. En las tres películas los árboles se retratan como seres enormes, por medio de ángulos picados y movimientos de cámara verticales que resaltan el gran tamaño de los árboles. La animación refleja la naturalidad de la vegetación y suele usarse cuando una presencia ajena al árbol interviene, como un *kami* o los protagonistas. El arte y la banda sonora contribuyen a hacer al árbol más verosímil y, a la vez, más hermoso y maravilloso, apelando así a la sensibilidad del público. Existe interacción directa entre los árboles y los personajes,

hasta los árboles llegan a contribuir en más de una ocasión, a la acción dramática del relato. A través de su forma de hacer películas y el lenguaje que utiliza, podemos observar que Miyazaki tiene mucho cuidado de qué quiere mostrar con cada detalle y lo importante que es para él su propio trabajo.



## Conclusiones

Para concluir esta investigación es bueno remontarse a la pregunta general y a las tres preguntas específicas que dan forma a la tesis. A continuación están las respuestas a las preguntas que se han respondido de forma más profunda y expandida a lo largo de la tesis pero están aquí de forma más tangible, breve y directa.

### **¿Qué significado tiene el símbolo del árbol en tres películas de Hayao Miyazaki?**

En cada película, el árbol tiene un significado distinto, sin embargo, siempre está en comunión con la humanidad y en un nivel superior, no participa como un personaje pero su presencia crea situaciones, mueve la historia y enfatiza los temas y motivos del relato. Es la razón de la existencia humana y simboliza la esencia de la vida en todo sentido.

#### El árbol como fuente de energía y poder

El gigantesco baobab de *Laputa: Un castillo en el cielo* carga este significado. Este árbol es la raíz de un mundo flotante donde la tecnología y la naturaleza coexisten en paz. Es referente al corazón de un mundo utópico ecologista, donde la tecnología funciona gracias a la fuerza sobrenatural y sagrada de la naturaleza. La tecnología comprende que la naturaleza debe ser respetada. Los antiguos laputianos vivían en paz y armonía entre ellos y con el árbol central de Laputa que era su fuente de energía, el proveedor para su día a día y le brindaban gran respeto. Sin embargo, el panorama cambia cuando llegan los humanos a colonizar Laputa, a robar las riquezas de la isla, sin respetar la naturaleza. Es por lo que Sheeta y Pazu hacen que la isla se defienda con la palabra “*balus*”, que la isla y su árbol se vayan y expulsen a los ambiciosos humanos quienes quieren beneficiarse de su energía y poder pero sin cuidarla ni respetarla.

#### El árbol como hogar

El gran alcanfor de *Mi vecino Totoro* simboliza el hogar, no solo del *kami* Totoro sino también de Satsuki, Mei y sus padres, quienes tienen su casa al costado. El padre de Satsuki y Mei afirma que el alcanfor fue la razón por la cual decidió mudarse a ese sitio. El árbol aquí es un lugar; dentro de su tronco Totoro duerme, en su copa Oh-Totoro

(Totoro grande gris), Chu-Totoro (Totoro mediano azul) y Chibi-Totoro (Totoro pequeño blanco) usan bellotas como instrumentos musicales, y entre sus raíces y enredaderas Mei intenta entrar hacia donde está Totoro. Para los adultos es una casa que admiran desde fuera; lo veneran poniendo un santuario sinto al costado y rodeando su tronco con una *shimenawa*, soga sagrada. Solo los niños y Totoro entran al interior del árbol, a esta casa sagrada del dios del bosque, donde los niños por su pureza y honestidad frente a la naturaleza, están invitados; es un hogar feliz y familiar del bosque.

### El árbol de la vida

En *Princesa Mononoke* el *sakaki* y el *yakisugi*, árboles exclusivos del Japón, simbolizan la vida. Es en esta isla pequeña donde el *kami* principal del bosque, el Shishigami, otorga vida. Es el rincón del bosque más profundo y protegido por los espíritus del bosque. Cuando el Shishigami pierde su cabeza y comienza a matar todo lo que se encontraba en su camino, los humanos se dirigen a la isla, la única área segura, la isla de los árboles que no es dañada por la sustancia mortal del *kami*.

Miyazaki muestra lo importante que es el árbol en cada una de sus películas, siempre colocando a los humanos como villanos si buscan destruirlo o dañarlo y también a los humanos como héroes si buscan cuidarlo, respetarlo y estar agradecidos con él. Los tres árboles cargan cierto misterio por su significación sagrada, los de *Princesa Mononoke* son los más enigmáticos, luego sigue el enorme baobab de *Laputa: un castillo en el cielo* y finalmente el alcanfor de *Mi vecino Totoro* el cual más que misterioso es sorprendente y un enigma para los adultos pero no para los niños.

### **¿Cuáles son las influencias principales que recibe el autor en el uso del símbolo del árbol en estas películas?**

#### El sintoísmo

El árbol en la filmografía de Hayao Miyazaki tiene particularidades sintoístas, sin dejar de lado su percepción de la actualidad y su objetivo de hacer llegar un mensaje ecologista y sintoísta a una sociedad posmoderna, en forma de mitología audiovisual

contemporánea. El sintoísmo está entrelazado con la mitología y las historias folklóricas del Japón, siempre en relación con los *kami* y la naturaleza. Entre estas particularidades se encuentran la de árbol sagrado venerado por la humanidad, la función que cumple el árbol de *yorishiro* (cuerpo o contenedor para los *kami*), su relación con el día a día en la historia de la sociedad japonesa, la representación que tiene de los *kami* que frecuentemente tienen doble *tama* (personalidad) y las representaciones explícitas del sinto como los santuarios, urnas, ofrendas y rezos de los humanos ante los árboles.

Se puede decir que Miyazaki, en cada película explora un nivel distinto de comprensión del sinto. *Mi vecino Totoro* presenta un sinto dirigido a un público infantil y familiar. Los *kami* son amigos de los niños, el árbol es un lugar de recreación y los niños participan junto al dios del bosque haciendo crecer a los árboles. Es un sinto tierno, amigable y familiar. Por otro lado, *Un castillo en el cielo* tiene un sinto dirigido a preadolescentes. Se podría decir que es el menos sinto de todos ya que el contexto y panorama son más occidentales al tratarse de una utopía ecológica atacada por piratas y villanos interesados en los tesoros de la isla, sin embargo tiene aspectos del sinto como la veneración hacia los ancestros y la veneración a la naturaleza. *Princesa Mononoke* tiene un corte más tradicional en contexto al suceder en la era Muromachi, sin embargo, es un sinto dirigido a un público juvenil, tocando temas de violencia entre humanos y la naturaleza. Ningún lado del conflicto es inocente, hay bondad y maldad en ambos bandos y la creencia que ambos bandos pueden coexistir en paz es algo que apacigua y es fomentado.

### La mitología occidental

Hayao Miyazaki siempre ha tenido gran fascinación por el mundo occidental por lo que en su filmografía no faltan referencias a este mundo, en particular a símbolos de la mitología occidental. Miyazaki usa aspectos de los árboles mitológicos occidentales en sus representaciones del árbol, como el árbol de la vida, el árbol cósmico, el árbol como símbolo familiar y la relación anatómica y espiritual entre el hombre occidental y el árbol.



En *Laputa: Un castillo en el cielo* se ven rasgos del árbol cósmico al unificar toda la isla y finalmente llevar la isla a los cielos. Además tiene particularidades del árbol como símbolo familiar ya que la sociedad laputiana vivió de la energía del árbol generación tras generación, coexistiendo con su espiritualidad y siendo Sheeta la heredera principal al provenir de la familia real de Laputa. El árbol ayuda a Sheeta y Pazu a través de sus ramas, que simbolizan piernas y brazos, para moverse por la isla y detener a los villanos, lo cual lo acerca a los protagonistas y pequeños héroes.

En *Mi vecino Totoro* se ven muy pocos aspectos del árbol occidental, tiene rasgos del árbol de la vida al proteger Totoro a las hermanas del peligro de la noche y hay una gran relación espiritual entre las personas y la naturaleza. Sin embargo, el alcanfor de *Totoro* es sintoísta casi en su totalidad. En *Princesa Mononoke*, la primera impresión es la de un árbol de la vida, relacionándose con este símbolo de la figura occidental. Sin embargo, aquí acaba su relación con la mitología occidental ya que incluso el principio de la vida del árbol es más oriental que occidental.

Otras referencias que utiliza Miyazaki, pero no menos importantes son *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift para *Laputa*, la poesía japonesa, las antiguas *waka*, donde rescata lo poético y lo hermoso de la naturaleza y la misma vegetación natural del Japón.

### **¿Cuál es la intención o propósito del autor en darle importancia al símbolo del árbol en su filmografía?**

Miyazaki busca contar historias de un universo utópico y de fantasía a un público contemporáneo, quien se ha alejado de la naturaleza a lo largo de los años. Para él, las creencias de la gente y los temas filosóficos deberían hablar de la esencia humana y de su relación con el mundo. Las creaciones que la humanidad toma muchas veces por hecho, como son los árboles, están llenos de sabiduría y connotaciones profundas que Miyazaki quiere dar a conocer a través de sus relatos. Quiere que la gente vuelva a valorar a los árboles y a la naturaleza, que adquiera consciencia ambiental y ecológica no solo porque es lo correcto, sino porque la naturaleza permite que la humanidad

exista. Para él es importante la investigación para contar sus historias y quiere que su trabajo refleje su arduo trabajo de reflexión, que sea literatura visual.

La visión que tiene Miyazaki de los árboles ha ido variando a través de su vida y, dependiendo de la entrevista o del momento que hace una reflexión, puede llegar a contradecirse totalmente. Sin embargo, los árboles han sido muy significativos a lo largo de su vida y para su apreciación del mundo. Ya sea por el gran tamaño que percibía de ellos cuando era un niño o de la belleza de las hojas de los zeklova cuando ya era un adulto, Miyazaki considera que los árboles son parte de su cultura, de su crecimiento, es posible que hasta cierto punto él quiera compararse con un árbol. Su actual deseo de hacer una película que esté contada bajo la perspectiva de un árbol es único de alguien que comprende profundamente a la naturaleza y que a lo largo de su vida ha vivido experiencias de convivencia con ella. En la naturaleza ve reflejada las estaciones de su propia vida, su forma de pensar, de considerar que es bello y de transmitir conocimiento. La rigurosidad de su trabajo y el cuidado de los árboles y la naturaleza en general, ya sea en la parte estética o conceptual, da a entender lo importante y querido que es el árbol en su vida y en su visión del mundo, la cual quiere compartir con los que ven sus películas y hacer a la larga que aprecien al árbol y a la naturaleza como él la aprecia.

### **¿Cómo maneja Hayao Miyazaki el lenguaje audiovisual para contar sus historias?**

Hayao Miyazaki utiliza los elementos del lenguaje audiovisual en su filmografía animada, mezclando lenguaje cinematográfico y artístico. La animación es hecha a mano, dibujada en papel cuadro por cuadro, con solo pequeñas partes hechas a computadora, lo cual muestra cuan artesanal es su obra, cuan cuidada está y cuan pensado está hecho cada segundo de película. Esta rigurosidad de trabajo no sólo es dedicada a los personajes sino también a los fondos y ambientes, como es el caso del árbol y otros elementos de la naturaleza, que tienen un trato especial en color, iluminación y encuadre.

Entre los elementos que utiliza del lenguaje audiovisual están la edición, el lenguaje de planos y fotografía, la animación, el arte, los personajes y la banda sonora, primando lo

visual en su trabajo pero dando gran emoción y belleza al panorama sonoro. El tratamiento audiovisual con respecto al árbol es similar en las tres películas.

En cuanto a edición, *Laputa: Un castillo en el cielo* y *Mi vecino Totoro* tienen un empate técnico de *screen time* de sus respectivos árboles: un cuarto de película. La isla de los árboles de *Princesa Mononoke* aparece muy poco, un treintavo de *screen time* de toda la película. Los ritmos externos en los planos del árbol suelen ser muy similares en las tres películas, mientras que el ritmo interno suele variar dependiendo de las acciones de los personajes, sin embargo, el movimiento de las hojas de los árboles es muy similar y se siente muy real, lo cual muestra que Miyazaki tiene muy claro el *timing* del árbol en la animación, el cual no varía mucho del árbol de la realidad.

En cuanto a planos, las tres películas muestran la gran grandeza de los árboles por medio de paneos verticales y ángulos picados (de los árboles) y contrapicados (de los personajes que miran asombrados al árbol). La animación en las escenas analizadas resalta las cualidades orgánicas de la vegetación y lo hace sentir verosímil, además que ayuda a mostrar la presencia de otros personajes cercanos al árbol, como los *kami* o los protagonistas. Sin embargo, el árbol aparece estático, es decir, como parte del fondo, cuando Miyazaki quiere causar alto impacto visual. El arte retrata principalmente fondos de bosques, campos y jardines llenos de árboles, pintados a mano y siempre con un aspecto de grandeza y superioridad sobre el hombre, de varias tonalidades de verde y azul.

En cuanto al tema de personajes, se podría considerar a los árboles de estas películas personajes hasta cierto punto, ya que contribuyen en la acción dramática del relato, normalmente de forma protectora y ayudando a los protagonistas de forma pasiva. La presencia del árbol varía en cada película pero nunca es gratuita y se hace referencia a éste, ya sea en el diálogo o en las acciones de los personajes. La banda sonora es muy orgánica y los efectos sonoros muy realistas. Lo que hace que la audiencia se sienta en un mundo maravilloso es la música, compuesta por Joe Hisaishi, la cual está llena de poesía e ilusión por la vida. En conjunto, Miyazaki crea planos que son cuadros artísticos en movimiento que apelan a la sensibilidad, a lo trascendental y a la vida.

En general, el árbol tiene distintos significados según la película y a la audiencia a quien está dirigida. En el caso de *Laputa: Un castillo en el cielo* el baobab es una fuente de energía y poder, en *Mi Vecino Totoro* es un hogar y en *Princesa Mononoke* es el árbol de la vida. La simbología proviene principalmente de influencias dadas por el sintoísmo, la antigua religión del Japón, donde prima la veneración a la naturaleza y a los ancestros, y de las propias vivencias de Hayao Miyazaki, quien ha vivido toda su vida en la nación del sol naciente. Sin embargo, también tiene influencias occidentales en cuanto a mitología por su gran fascinación con Europa. Miyazaki maneja, como buen director de animación japonés, con extremo cuidado y minuciosidad el lenguaje audiovisual, sin descuidar ni un movimiento de una hoja, por más mínimo que sea. Controla la imagen no sólo a nivel de encuadre sino de cuadro, de *frame*. Está involucrado en cada parte del proceso de su película, desde concepción, animación, *layout*, colorización, diseño, hasta postproducción, sonorización y entrega final.

Miya-san, a pesar de ser una persona obsesiva con el trabajo y el aspecto técnico de sus películas no deja de lado su razón de hacer películas: tiene historias que contar. Sus vivencias y anécdotas están reflejadas en sus películas junto a los mensajes de consciencia ecológica y antibélicas que quiere llevar a las nuevas generaciones. Miyazaki y su generación han vivido momentos de tensión bélica, política y de daño ecológico lo cual lo hace ser, hasta cierto punto, un activista que vela por narrar nuevos relatos mitológicos en la era mediática para generar consciencia profunda. Hayao es de un refinamiento de ideas, influencias literarias, filosóficas y teológicas muy grande pero quiere apelar a la empatía de un público ya no sólo japonés masivo, sino mundial. Es por ello que Hayao Miyazaki es y será recordado como uno de los grandes directores de cine y activistas ecológicos del mundo y una inspiración para todos los que queremos contar nuestras propias historias y crear nuestros propios universos.

## Fuentes

### Bibliografía

- ASTON, William George  
1907 *Shinto: the ancient religion of Japan*. Archibald Londres: Constable & Co:
- AUMONT, Jaques et al  
1993 *Estética del cine : espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona [etc.] : Paidós.
- BARDIN, Laurence  
1986 *Análisis de contenido*. Madrid. AKAL.
- BARACCHI, Claudia  
2013 “Paul Klee: Trees and the Art of Life”. En *Research in Phenomenology*, 2013, no. 43, pp. 340-365. Nueva York: Brill.
- CAMPBELL, Joseph  
1998 *El poder del mito*. En diálogo con Bill Moyers. Barcelona: Emecé.
- 1991 *Las máscaras de Dios: Mitología oriental*. Traducción de Belén Urrutia. Madrid: Alianza Editorial.
- Las máscaras de Dios: Mitología primitiva*. Traducción del inglés de Isabel Cardona. Madrid: Alianza Editorial.
- 1984 *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CASSANO, Giuliana,  
*Introducción a la realización de Ficción*. Lima. Departamento



- DETTLEFF James A. de Comunicaciones PUCP.  
et al.  
2010
- GILLAND, Joseph *Elemental Magic: The classical art of hand-drawn effects animation.* Oxford: Elsevier.  
2009
- HAMPSHIRE, Mark *Signos y símbolos.* Barcelona: Electa.  
2008
- HAGENEDER, Fred *The Heritage of Trees: History, Culture and Symbolism.*  
2001 Edinburgo: Floris Books.
- HADLAND Davis, F. *Myths & Legends of Japan.* Londres: George G. Harrap &  
1913 Company.
- LAMARRE, Thomas *The Anime Machine.* Mineápolis: University of Minnesota  
2009 Press.
- MACWILLIAMS, *Japanese visual culture: explorations in the world of manga*  
Marc W. *and anime.* Armonk: East Gate  
2008
- MARCEL, Martín *El lenguaje del cine.* 4ª edición. Barcelona : Gedisa.  
1997
- MAKINO, Catherine “Japanese Anime Fans Gain Economic Power.” *Voice of*  
2007. *America News.* January 17.
- MALINOWSKI, *Estudios de psicología primitiva: el complejo de Edipo.*  
Bronislaw Buenos Aires: Editorial Paidós.  
1958

- MCCARTHY, Helen  
1999 *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. USA: Stone Bridge Press.
- MES, Toms and  
SHARP, Jasper  
2005 *The Midnight Eye guide to new Japanese film*. Berkley: Stone Bridge Press
- MIYAZAKI, Hayao  
2009 *Starting Point 1979-1996*. 2da edición. Traducción de Beth Cary y Frederik L. Schodt. USA: VIZ Media LLC.
- 2014 *Turning Point 1997-2008*. Traducción de Beth Cary y Frederik L. Schodt. USA: VIZ Media LLC.
- MONTERO PLATA,  
Laura  
2012 *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Madrid: Tebeos Dolmen Editorial, S.L.
- 2011 *La construcción de identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica*. Tesis de Doctorado. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Filosofía y Letras.
- NÚÑEZ PUERTO,  
Alicia  
2010 *Una apuesta por el equilibrio: Problemas medioambientales de Japón en la obra de Hayao Miyazaki*. Tesis. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, Estudios del Asia Oriental.
- PALMERO, Laura  
Cristina  
2009 *El uso de la lengua cinematográfica en los films La princesa Mononoke (1997) y El viaje de Chihiro (2001) de Hayao Miyazaki*. Tesis de Grado. Caracas: Universidad Central de Venezuela, Facultad de Humanidades y Educación, Escuela de Artes.

- PORTEOUS, Alexander  
 2002  
*The Forest in folklore and mythology.* Nueva York: Dover.
- PUECH, Henri-Charles  
 1979-1980  
*Historia de las religiones, vol III.* Siglo XXI: Madrid.
- RINDER, Frank  
 1895  
*Old-World Japan. Legends of the Land of the Gods.* Londres: George Allen.
- SCHRADER, Paul  
 1999  
*El estilo trascendental en el cine : Ozu, Bresson, Dreyer.* Madrid: J.C.
- SOLOMON, Charles  
 (ed.)  
 1987  
*The art of the animated image, an anthology.* Los Ángeles: The American Film Institute.
- SORLIN, Pierre  
 2010  
*Estéticas del audiovisual.* Buenos Aires : La marca editora.
- THOMAS, Frank and  
 JOHNSTON Ollie  
 1995  
*The Illusion of Life: Disney Animation.* New York: Disney Editions.
- TREVI, Mario  
 1996  
*Metáforas del símbolo.* Anthropos: Barcelona.
- WILLIAMS, Richard  
 2009  
*The Animator's Survival Kit.* Expanded Edition. London: Faber and Faber Limited.
- WOLPIN, Samuel  
 1993  
*Diccionario de filosofía oriental.* Kier: Buenos Aires.

## Páginas web

- ABE, Namiko  
s/a  
“The Role of Bamboo in Japanese Culture”.  
Japanese.about.com  
Consulta: 18 de diciembre de 2015.  
<http://japanese.about.com/od/japanesecultur1/a/The-Role-Of-Bamboo-In-Japanese-Culture.htm>
- Anime News Network  
2005  
“Oldest Anime Found”. AnimeNewsNetwork.com  
Consulta: 30 de junio de 2013.  
<http://www.animenewsnetwork.com/news/2005-08-07/oldest-anime-found>
- AOI, Hiroshi  
s/a  
“The primeval woods of Miyazaki's anime are "forbidden forests"” JNTO.  
Consulta: 10 de noviembre de 2015.  
[http://www.jnto.go.jp/eng/indepth/cultural/kie/forests/kie\\_forests\\_03.html](http://www.jnto.go.jp/eng/indepth/cultural/kie/forests/kie_forests_03.html)
- AMIDI, Amid  
2017  
“Hayao Miyazaki’s Retirement Officially Over – New Details on How it Happened”. Cartoon Brew.  
Consulta: 5 de marzo de 2017.  
<http://www.cartoonbrew.com/feature-film/hayao-miyazakis-retirement-officially-new-details-happened-149041.html>
- BASEEL, Casey  
2014  
“Studio Ghibli is not Studio Goro – Hayao Miyazaki’s son denies being his father’s successor” RocketNews24.  
Consulta: 20 de octubre de 2015.  
<http://en.rocketnews24.com/2014/09/03/studio-ghibli-is-not-studio-goro-hayao-miyazakis-son-denies-being-his-fathers-successor/>

- BENSO, Silbia  
2006  
“Psyche, pneuma, and air: Levinas and Anaximenes in proximity”. En *Athena*, 2006, no. 2, pp. 16-28. Vilnius.  
Consulta: 9 de marzo de 2017.  
<http://www.lkti.lt/athena/pdf/2/16-28.pdf>
- BLAKE, Mike  
2010  
“Ponyo, Kazuo Oga and Poster Paint”.  
MikeBlakeStudio.com  
Consulta: 20 de octubre de 2015.  
<http://monisawa.blogspot.pe/2010/04/ponyo-kazuo-oga-and-poster-paint.html>
- BROSSE, Jacques  
1989  
“The sacred tree”. En *The Courier*, Jan 1989, no. 9, pp. 4-9. Paris.  
Consulta: 2 de mayo de 2016.  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000821/082165eo.pdf>
- CANTU, Homaro  
2013  
“The Significance of the Cherry Blossom: From Beloved Tree to Cultural Icon”. The Huffington Post.  
Consulta: 18 de diciembre de 2015.  
[http://www.huffingtonpost.com/homaro-cantu/the-significance-of-the-cherry-blossom-from-beloved-tree-to-cultural-icon\\_b\\_3832895.html](http://www.huffingtonpost.com/homaro-cantu/the-significance-of-the-cherry-blossom-from-beloved-tree-to-cultural-icon_b_3832895.html)
- CARON, Nathalie  
2015  
“Neon Genesis Evangelion creator Hideaki Anno warns about the rapid decline of Japanese animation”. Blastr.com  
Consulta: 21 de octubre de 2015.  
<http://www.blastr.com/2015-5-26/neon-genesis-evangelion-creator-hideaki-anno-warns-about-rapid-decline-japanese-animation>
- CREWS, Judith  
2003  
“Forest and tree symbolism in folklore”. *Unasylva (Edición en inglés)*. Vol. 54, no. 213, año 2003, pp. 37-44



- Consulta: 5 de mayo de 2013  
<ftp://ftp.fao.org/docrep/fao/005/y9882e/y9882e07.pdf>
- CHUNG, Peter  
 2012  
 Comentario del 18 de abril 2012 sobre “Peter Chung on Animation Theory”. *Conceptart.org*.  
 Consulta: 10 de setiembre de 2016.  
<http://www.conceptart.org/forums/showthread.php/240616-Peter-Chung-on-Japanese-Animation-Theory>
- DAVISSON, Zack  
 2012  
 “Kodama – The Tree Spirit.” Hyakumonogatari.com  
 Consulta: 5 de enero de 2016.  
<http://hyakumonogatari.com/2012/08/05/kodama-the-tree-spirit/>  
 “Ki no Kami – The God in the Tree.” Hyakumonogatari.com  
 Consulta: 6 de enero de 2016.  
<http://hyakumonogatari.com/2012/07/18/ki-no-kami-the-god-in-the-tree/>  
 “Jinmenju – The human face tree.” Hyakumonogatari.com  
 Consulta: 6 de enero de 2016.  
<http://hyakumonogatari.com/2012/06/03/jinmenju-the-human-face-tree/>
- DUBS, Homer H.  
 1943  
 “Definition and Its Problems”. *The Philosophical Review* vol. 52, no. 6, Noviembre año 1943. Duke University Press on behalf of Philosophical Review.  
 Consulta: 5 de marzo de 2017  
<http://www.jstor.org/stable/2181259>
- FELDMAN, Steven  
 1994  
 “Hayao Miyazaki Biography” 2da edición. Nausicaa.net  
 Consulta: 24 de setiembre de 2013.  
[http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/miyazaki\\_biogr](http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/miyazaki_biogr)

aphy.txt

- Gràffica  
2013  
Jordi Costa: «La animación es un lenguaje cinematográfico capaz de abordar todos los géneros». Gràffica.  
Consulta: 8 de setiembre de 2015.  
<http://graffica.info/jordi-costa-entrevista-animacion/>
- GoJapanGo.com  
s/a  
*Anime History*. GoJapanGo.com  
Consulta: 3 de setiembre de 2013.  
[http://www.gojapango.com/culture/anime\\_history.html](http://www.gojapango.com/culture/anime_history.html)
- TOYAMA, Ryoko  
[Trad.] y Hairston,  
Marc R. [ed.]  
1999  
*Hisaishi redoing the music of Castle: Production Diary*.  
Nausicaa.net  
Consulta: 23 de febrero de 2016  
<http://www.nausicaa.net/miyazaki/laputa/music.html>
- Historia de las  
Religiones.com.ar  
s/a  
“El sintoísmo” Historia de las religiones.  
Consulta: 30 junio de 2013.  
<http://www.historia-religiones.com.ar/el-sintoismo-58>
- HOSOI, Y.T.  
1976  
“The Sacred Tree in Japanese Prehistory.” *History of Religions*, vol.16, no. 2, Nov 1976, pp. 95-119.  
Consulta: 6 de noviembre de 2015  
<http://www.jstor.org/stable/1062238>
- INOUE, Nobutaka  
1998  
“Perspectives toward Understanding the Concept of Kami.”  
*De Contemporary Papers on Japanese Religion*, vol. 4  
Kami. Institute for Japanese Culture and Classics,  
Kokugakuin University.  
<http://www2.kokugakuin.ac.jp/ijcc/wp/cpjr/kami/intro.html>

- KAMEN, Matt  
2015  
“Hayao Miyazaki cancels retirement for first CGI animation.”  
Consulta: 24 de setiembre de 2015.  
<http://www.wired.co.uk/news/archive/2015-07/13/hayao-miyazaki-latest-film-cgi-caterpillar>
- LIOT, Anthony  
2010  
“The City Ascends: Laputa: Castle in the Sky as Critical Ecotopia.”. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* vol. 5, no. 2, año 2010. Dept of English, University of Florida.  
Consulta: 5 de mayo de 2013.  
[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5\\_2/liot/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_2/liot/)
- MARQUÈS, Pere  
1995  
“Introducción al Lenguaje Audiovisual.”  
Consulta: 8 de marzo de 2017  
<http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm>
- MCAULEY, Thomas  
2001  
“2001 Waka for Japan 2001.”  
Consulta: 5 de enero de 2016  
<http://www.temcauley.staff.shef.ac.uk/>
- MCCURRY, Justin  
2013  
“Japanese animator under fire for film tribute to warplane designer.” The Guardian.  
Consulta: 21 de octubre de 2015  
<http://www.theguardian.com/world/2013/aug/23/hayao-miyazaki-film-wind-rises>
- MELROSE, Kevin  
2014  
“Hayao Miyazaki isn’t sure he can finish his samurai manga.”  
Consulta: 19 de octubre de 2015  
<http://robot6.comicbookresources.com/2014/11/hayao-miyazaki-isnt-sure-he-can-finish-his-samurai-manga/>

- MORTON, Caitlin  
2015  
“Hayao Miyazaki’s Japanese Theme Park Will Bring His Movies to Life.”  
Consulta: 24 de setiembre de 2015  
<http://www.cntraveler.com/stories/2015-09-23/hayao-miyazaki-japanese-theme-park-will-bring-his-movies-to-life>
- MURCH, Walter  
1995  
*En un parpadeo.*  
Consulta: 11 de diciembre de 2013.  
<http://www.catedras.fsoc.uba.ar/angeleri/contenidos/En%20unparpadeo%20Walter%20Murch.pdf>
- NAUSICAA.net  
s/a  
“Computer graphics in Princess Mononoke”.  
Consulta: 30 de setiembre de 2015  
<http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/cg2.html>
- PIHL, Ole  
2007  
“The tree, the garden, and the landscape: Traces of the “concrete metaphysic” in global architecture”.  
Ponencia presentada en *Landscape and landscape architecture: Symposium and annual meeting in the Nordic Association of Architectural Research at the Aarhus School of Architecture*. Aarhus, abril del 2007.  
Consulta: 19 de noviembre 2015  
<http://vbn.aau.dk/en/publications/the-tree-the-garden-and-the-landscape%28a3087870-a7db-11dc-8d1d-000ea68e967b%29.html>
- RUSSEL, Claire  
1979  
“The tree as a Kinship Symbol.” *Folklore*. Londres, vol. 90, no. 2, pp. 217-233.  
Consulta: 11 de noviembre de 2015  
<http://www.jstor.org/stable/1259600>

- RUSU, Renata Maria 2012 “The sakaki tree: from myth to modern Japan” Cogito - Multidisciplinary research Journal, no. 2, 2012, pp. 84-94  
Consulta: 12 de noviembre de 2015  
[http://cogito.ucdc.ro/2012/vol4n2/en/10\\_the-sakaki.pdf](http://cogito.ucdc.ro/2012/vol4n2/en/10_the-sakaki.pdf)
- SÁNCHEZ, Mercedes 2015 “Leyendas sobre el baobab” África Fundación Sur.  
Consulta: 20 de octubre de 2016  
<http://www.africafundacion.org/spip.php?article19252>
- SCHELLHASE, Peter 2014 “The Conservative Vision of Hayao Miyazaki”. The Imaginative Conservative.  
Consulta: 19 de octubre de 2015  
<http://www.theimaginativeconservative.org/2014/11/conservative-vision-hayao-miyazaki.html>
- SCHILLING, Marc 2015 “Hayao Miyazaki Teaming With Yuhei Sakuragi to Make ‘Boro’”. Variety Magazine.  
Consulta: 13 de octubre de 2015  
<http://variety.com/2015/film/asia/hayao-miyazaki-teaming-with-yuhei-sakuragi-to-make-boro-1201599643/>
- Suntory Museum of Art 2013 “Mono no Aware and Japanese Beauty”. Suntory Museum of Art.  
Consulta: 5 de setiembre de 2016  
[http://www.suntory.com/sma/exhibition/2013\\_2/display.html](http://www.suntory.com/sma/exhibition/2013_2/display.html)
- SURAT, Daryl 2012 “The Castle of Cagliostro: Hayao Miyazaki’s First (and most enjoyable) movie”. Otaku USA Magazine.  
Consulta: 13 de octubre de 2015  
[http://www.otakuusamagazine.com/SearchAudience/News1/The\\_Castle\\_of\\_Cagliostro\\_4553.aspx](http://www.otakuusamagazine.com/SearchAudience/News1/The_Castle_of_Cagliostro_4553.aspx)



- TAKEDA, Erina  
2014  
"Significance of Sakura: Cherry Blossom Traditions in Japan". Smithsonian Institution.  
Consulta: 18 de diciembre de 2015.  
<http://www.festival.si.edu/blog/2014/significance-of-sakura-cherry-blossom-traditions-in-japan/>
- THORN, Matt  
s/a  
"History of manga"  
Consulta: 30 de setiembre de 2015  
<http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>
- Toonz.com  
s/a  
"Studio Ghibli"  
Consulta: 30 de setiembre de 2015  
[http://www.toonz.com/htm/gallery/galuser\\_studioghibli.htm](http://www.toonz.com/htm/gallery/galuser_studioghibli.htm)
- TOYAMA, Ryoko  
s/a  
"Tonari no Totoro (My Neighbour Totoro): FAQ". Nausicaa.net  
Consulta: 17 de enero de 2016  
<http://www.nausicaa.net/miyazaki/totoro/faq.html#litte>
- UENO, Toshiya. n.d.  
s/a  
"Japanimation and Techno-Orientalism."  
Consulta: 20 de octubre de 2006.  
[www.t0.0r.at/ueno/japan](http://www.t0.0r.at/ueno/japan)
- VIJN, Ard  
2014  
"UPDATES: Studio Ghibli Stops Making Films...Temporarily."  
Consulta: 24 de setiembre de 2015  
<http://twitchfilm.com/2014/08/studio-ghibli-stops-as-we-know-it.html>
- WEGNER, Phillip E  
2010  
*"An Unfinished Project that was Also a Missed Opportunity": Utopia and Alternate History in Hayao*

*Miyazaki's My Neighbor Totoro*". ImageText: Interdisciplinary Comics Studies. Vol 5, no. 2, año 2010. Dept of English, University of Florida.  
 Consulta: 5 de mayo de 2013  
[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5\\_2/wegner/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_2/wegner/)

WRIGHT, Lucy  
 2005 "Forest Spirits, Giant Insects and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki". *Journal of Religion and Popular Culture*. Toronto, Vol. 10, verano 2005.  
 Consulta: 30 de marzo de 2013.  
<http://www.usask.ca/relst/jrpc/art10-miyazaki-print.html>

2004 "Wonderment and awe – the way of the kami". *Refractory, a journal of entertainment media*.  
 Consulta: 23 de febrero de 2016.  
<http://refractory.unimelb.edu.au/2004/02/03/wonderment-and-awe-the-way-of-the-kami-lucy-wright/>

WRIGHT, Lucy y Jerry  
 CLODE  
 2005 "The Animated Worlds of Hayao Miyazaki: Filmic Representations of Shinto". *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, no. 143, año 2005, pp. 46-51.  
 Consulta: 5 de mayo de 2013  
<http://www.accessmylibrary.com/article-1G1-128792237/animated-worlds-hayao-miyazaki.html>

Yokai.com  
 2013 "Kirin." Yokai.com  
 Consulta: 6 de enero de 2015  
<http://yokai.com/kirin/>

"Jubokko." Yokai.com  
 Consulta: 6 de enero de 2016.  
<http://yokai.com/jubokko/>

## Videgrabaciones y audiograbaciones

Every Frame a Painting    *Satoshi Kon – Editing Space & Time* [videograbación].  
 2014    Every Frame a Painting.  
 Consulta: 8 de setiembre de 2015.  
<https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>

GHIBLI, Studio    *Nausicaa of the Valley of the Wind, Extras: The Birth Story*  
 2005    *Of Studio Ghibli Featurette* [videograbación]. Tokio: Buena  
 Vista Home Entertainment Japan.  
 Consulta: 13 octubre de 2015.  
<https://www.youtube.com/watch?v=cZtnNdJP83I>

MIYAZAKI, Hayao    *Mononoke hime* [videograbación]. Japón: Studio Ghibli.  
 1997

1988    *Tonari no Totoro* [videograbación]. Japón: Studio Ghibli.

1986    *Tenku no shiro Rapyuta* [videograbación]. Japón: Studio  
 Ghibli.

PINTO, Iván    Entrevista a Iván Pinto, por Maria José Campos  
 2013    [audiograbación]. Lima. 30 de setiembre de 2013.

SUNADA, Mami    *The Kingdom of Dreams and Madness* [videograbación].  
 2013    Japón: Dwango.

## Imágenes

### Capítulo 1: El mundo de Hayao Miyazaki

- Fig. Un fotograma en celuloide de *Katsudō Shashin* (circa 1907).  
 1.1 <http://pingmag.jp/jp/2007/04/02/taiji-kozaki/>
- Fig. Bai-Niang y Xu-Xian en *Hakujaden*.  
 1.2 <http://ghiblicon.blogspot.pe/2011/03/trailer-hakujaden-toei-doga-1958.html>
- Fig. Osamu Tezuka y su Star System  
 1.3 <https://spotlightonfilm.wordpress.com/2015/06/19/tezuka/>
- Fig. Elenco principal de *Neon Genesis Evangelion*, por Hideaki Anno.  
 1.4 <http://www.blastr.com/2015-5-26/neon-genesis-evangelion-creator-hideaki-anno-warns-about-rapid-decline-japanese-animation>
- Fig. Hayao Miyazaki cargado por su madre, Dola.  
 1.5 <http://enfilme.com/notas-del-dia/imagenes-cineastas-en-su-infancia-y-juventud>
- Fig. Hayao Miyazaki e Isao Takahata trabajando en escenas de *Lupin III* en 1971.  
 1.6 <http://the-animatorium.blogspot.pe/2013/04/lupin-third-series-1-review.html>
- Fig. Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Isao Takahata: los fundadores de Studio Ghibli  
 1.7 (2013).  
<http://www.lemauvaiscoton.fr/news/le-studio-ghibli-se-restructure-mais-ne-fermera-pas/>
- Fig. Goro Miyazaki junto a un cartel promocional de su película *La colina de las amapolas*  
 1.8 (2011).  
<http://soi.today/?p=115838>
- Fig. Miyazaki en su escritorio de trabajo.  
 1.9 <http://www.straight.com/movies/757406/spark-2014-exploring-hayao-miyazakis-kingdom-dreams-and-madness>
- Fig. Concept art en acuarelas de *El viaje de Chihiro*, por Hayao Miyazaki.  
 1.10 <http://www.morbidiousart.com/concept-sketches-from-miyazaki-movies-2/>
- Fig. Hoja de storyboard de *Mi Vecino Totoro*, por Hayao Miyazaki  
 1.11 <https://www.pinterest.com/pin/296745062920759578/>
- Fig. Escena 2 de *El Servicio de lavandería de Kiki*.  
 1.12 <https://clairemead.wordpress.com/2015/02/26/studio-ghibli-layout-designs-understanding-the-secrets-of-takahatamiyazaki-animation-at-musee-art-ludique/>
- Fig. *X-sheet* occidental  
 1.13 <https://johncelestri.blogspot.pe/2011/07/x-sheets-exposure-sheets-dope-sheets.html>
- Fig. *Time sheet* de Studio Ghibli

- 1.14 Museo D'Arte Ghibli (2002). *Ghibli Museum, Mitaka Catalog*. Tokyo: The Tokuma Memorial Cultural Foundation of Animation.
- Fig. Fondo de Princesa Mononoke, por Kazuo Oga.
- 1.15 <http://www.listal.com/viewimage/3444513>
- Fig. Genga de Pazu, protagonista de *Castillo en el Cielo*.
- 1.16 <http://www.ebay.ie/itm/400938044837>
- Fig. Proceso de coloreado a mano de Kiki, exhibido en el Museo Ghibli de Mitaka, Japón.
- 1.17 Museo D'Arte Ghibli (2002). *Ghibli Museum, Mitaka Catalog*. Tokyo: The Tokuma Memorial Cultural Foundation of Animation.
- Fig. *Compositing* en Princesa Mononoke.
- 1.18 [http://www.nausicaa.net/wiki/Princess\\_Mononoke\\_%28computer\\_graphics%29](http://www.nausicaa.net/wiki/Princess_Mononoke_%28computer_graphics%29)

## Capítulo 2: Representación literaria del árbol: significados en diferentes referentes culturales de Miyazaki

- Fig. Árboles de cerezo en flor
- 2.1 <http://www.taringa.net/comunidades/japonteamo/1599014/Sakura-algo-mas-que-un-arbol-de-cerezo.html>
- Fig. Kodama según Toriyama Sekien
- 2.2 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/SekienKodama.jpg>
- Fig. Jinmenju según Toriyama Sekien
- 2.3 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ab/SekienNinmenju.jpg>
- Fig. Kodama según Hayao Miyazaki
- 2.4 [http://vignette4.wikia.nocookie.net/toonami/images/3/35/Kodama\\_%28Princess\\_Mononoke%29.jpg/revision/latest?cb=20140530223926](http://vignette4.wikia.nocookie.net/toonami/images/3/35/Kodama_%28Princess_Mononoke%29.jpg/revision/latest?cb=20140530223926)
- Fig. Chibi-Totoro (blanco) y Chu-Totoro (azul) caminando por el jardín con un saco lleno de bellotas.
- 2.5 <https://www.pinterest.com/pin/61361613647022697/>
- Fig. Las hermanas sorprendidas por la llegada del Nekobus, quien tiene muchos pasajeros
- 2.6 Totoro.
- <http://filmisrelevant.tumblr.com/post/5728987380/marinaesque-totoro-concept-art>
- Fig. Mei se sorprende cuando una gran cantidad de Susuwatari salen despavoridos de un hueco en la pared.
- 2.7 <http://kotaku.com/spider-infestation-reminds-people-of-totoro-1692105110>
- Fig. Shishigami, según Hayao Miyazaki
- 2.8 [http://62.media.tumblr.com/ef3d2f47e5583a1a0c8c221dff21d980/tumblr\\_nopvvjpO8](http://62.media.tumblr.com/ef3d2f47e5583a1a0c8c221dff21d980/tumblr_nopvvjpO8)



Y1s35ohxo1\_500.jpg

### Capítulo 3: Representación audiovisual del árbol: el lenguaje del cine animado

- Fig.      Tamaños de plano
- 3.1      <http://produccionaudiovisualdigital.blogspot.pe/p/el-lenguaje-audiovisual.html>
- Fig.      Ángulos de plano
- 3.2      <http://bokehla.blogspot.pe/2013/01/planos-fotograficos.html>
- Fig.      El castillo en el cielo
- 3.3      Escena: Sheeta y Pazu llegan al jardín del árbol central
- [conju (MIYAZAKI 1986 [videgrabación])  
nto]
- Fig.      *Mi Vecino Totoro*
- 3.4      **Escena:** Satsuki, Mei y su padre llegan a la base del árbol de alcanfor
- [conju (MIYAZAKI 1988 [videgrabación])  
nto]
- Fig.      *Princesa Mononoke*
- 3.5      **Escena:** San deja a Ashitaka en la isla de los árboles para que lo cure el dios ciervo
- [conju (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])  
nto]
- Fig.      Animación de los helechos
- 3.6      (MIYAZAKI 1986 [videgrabación])
- Fig.      Animación de las copas de los árboles [1]
- 3.7      (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])
- Fig.      Animación de las copas de los árboles [2]
- 3.8      (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])
- Fig.      Animación del árbol principal
- 3.9      (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])
- Fig.      Las ramas que cubren Laputa
- 3.10     (MIYAZAKI 1986 [videgrabación])
- Fig.      La copa del árbol
- 3.11     (MIYAZAKI 1986 [videgrabación])
- Fig.      Sheeta, Pazu y el robot laputiano junto a la base del árbol
- 3.12     (MIYAZAKI 1986 [videgrabación])
- Fig.      Estado inicial
- 3.13     (MIYAZAKI 1986 [videgrabación])

- Fig. Estado final  
3.14 (MIYAZAKI 1986 [videgrabación])
- Fig. El santuario y la base del árbol  
3.15 (MIYAZAKI 1988 [videgrabación])
- Fig. El primer plano que se ve del árbol, rodeado por otras copas de árboles  
3.16 (MIYAZAKI 1988 [videgrabación])
- Fig. Satsuki, Mei y su padre en la base del árbol  
3.17 (MIYAZAKI 1988 [videgrabación])
- Fig. Penúltimo plano de la película antes de los créditos: la casa y el árbol  
3.18 (MIYAZAKI 1988 [videgrabación])
- Fig. La isla de los árboles, con el dios ciervo  
3.19 (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])
- Fig. Parte superior del árbol  
3.20 (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])
- Fig. La isla de los árboles y Yagul, el alce de Ashitaka  
3.21 (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])
- Fig. Robot laputiano con la naturaleza  
3.22 (MIYAZAKI 1986 [videgrabación])
- Fig. Robots laputianos atacando  
3.23 (MIYAZAKI 1986 [videgrabación])
- Fig. Totoro bajo la lluvia  
3.24 (MIYAZAKI 1988 [videgrabación])
- Fig. Los Totoros tocando semillas  
3.25 (MIYAZAKI 1988 [videgrabación])
- Fig. Susuwatari escapando al árbol de alcanfor  
3.26 (MIYAZAKI 1988 [videgrabación])
- Fig. Dios ciervo, Forma de día  
3.27 (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])
- Fig. Dios ciervo, Forma de noche  
3.28 (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])
- Fig. *Kodama* miran a Ashitaka en la isla  
3.29 (MIYAZAKI 1997 [videgrabación])